ファイナルファンタジー1・2 GBA登場記念！ 開発者インタビュー

2004 vol.112

ニンテンドードリーム Nintendo DREAM

GC&GBAのことならニンドリにおまかせ!!

5/21 6/6 合併号

2大付録つき

特別定価 590 YEN

毎月6日と21日発売！

平成12年9月12日第三種郵便物認可　平成16年6月6日発行（毎月2回6日・21日発行）
第9巻第9号（通巻112号）

ピクミン2

開発者インタビューもあるよ！

特別ふろく!! 2

生物図鑑&マップ ポスター

超どでかサイズ！

紹介記事もたっぷり！



待ってました！の キューブの新作2本!!

マリオストーリー2

ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡

星のカービィ 鏡の大迷宮

ラスト目前 エリア9までを大攻略

ニンドリだけの特別バージョン！

特別ふろく!! 1

ゲームサウンドミュージアム特別盤

スーパーマリオブラザーズ3 サントラCD




TOMY
Dream Energy
NINTENDO GAMECUBE
前代未聞!! 4人同時プレイ
個人バトル・チームバトル なんでもできるゾ!
新キャラ ぞくぞく参戦!!
登場キャラはなんと 前作の倍以上!!
キミの求める全ての「ナルト」バトルがここにある!
もちろん2人対戦も さらに進化!
だれでも簡単操作で 爽快バトル
大乱戦!4人同時プレイ
前作のキャラも パワーアップ
NARUTO -ナルト- 激闘忍者大戦! 2
CERO 全年齢 全年齢対象
好評発売中!
価格 7,140円
(税別価格6,800円 税5%)
ジャンル：3D忍者対戦格闘　プレイ人数：1〜4人
GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
NARUTO -ナルト- 木ノ葉戦記
CERO 全年齢 全年齢対象
ボリュームたっぷりのストーリー&大迫力のチームバトル
友達と通信対戦が 楽しめる!
忍の世界を満喫する、ゲームシステム登場
原作の ストーリー・世界観が たっぷり楽しめる!
ナルトクイズモードも 大充実!
キャラを選んで、夢のチームを組める!
初心者でも楽しめる!
「ナルト」ゲームの第3弾はシリーズ初のシミュレーションアドベンチャー。
ナルトたち忍者チームを操作して、魅力あふれる「NARUTO-ナルト-」の世界を、
原作のストーリーに基づいて進んでいこう!チームバトルや通信対戦もできるぞ!
価格 5,040円(税別価格4,800円 税5%)
ジャンル：シミュレーションアドベンチャー
プレイ人数：1〜2人
©岸本斉史 スコット／集英社・テレビ東京・ぴえろ
©2003 TOMY
およびNINTENDO GAMECUBE・GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス・ADVANCEは任天堂の登録商標です。
*お求めは全国有名デパート、スーパー、玩具店で。


GAME BOY ADVANCE
待望の超爽快忍アクション第2弾が、ついに発売!
NARUTO
-ナルト-
最強忍者大結集2
超忍者アクション!
スピード感・爽快感が劇的進化!!
友達と盛り上がれ!
バラエティに富んだ通信機能!!
CERO 全年齢 全年齢対象
CERO倫理規定
2004年4月29日発売!
メーカー希望小売価格 5,040円(税別価格4,800円 税5%)
横スクロール忍者アクション プレイ人数:1～4人(通信機能搭載)
新・登・場!「リアルタイムキャラチェンジシステム」
ナルトから・・・
サスケへ!そしてサクラへ!!
ボタン1発でキャラが交代。スリーマンセルを使いこなせ!
大激震!
ガマブン太登場!
忍法口寄せ!超ド迫力の奥義だぞ!
でもたまに失敗しちゃうらしい・・!?
仕掛けいっぱいの
多彩なステージ!
巨大障害物や縦スクロールなど、
多彩なステージが君を待っている!
サスケの千鳥が炸裂だ!!
チャクラを左手に集中し、一撃必殺
の超神速攻撃!その威力は絶大だ!
友情通信プレイで
仲間を守れ!
難関ステージも、通信ケーブルを
使って協力プレイで突破!
超盛り上がる!
ハチャメチャ4人バトル!
奪って逃げろ!ミニゲーム巻物
争奪戦で友達と対戦だ!
内なるサクラ、大爆発!
しゃーんなろー!!
しゃーんなろー!今作はサクラも
プレイヤーキャラで登場!
お助けキャラも登場!
巻物をとればピンチの時に仲間が
助けにきてくれるぞ!
強力なライバルが
続々登場!
様々な術を仕掛けて、ナルトたちの
行方をはばむ強敵たち!
初回限定特典!
ファンにはおなじみの、ナルトが持っている
「あの財布」がGBAケースに!
これで、どこでも「大結集2」の修業だってばよ!
※デザインは実際のものとは異なる場合がございます。
※ゲーム機本体は含まれません。
※数に限りがございます。
スッゲェ!
オレとお揃いだってばよ!
ナルトのカエル型GBAケース


Nintendo
NINTENDO GAMECUBE
個性がいろいろ〜♪
ピクミン2
PIKMIN
ピクミンの住む惑星からやっとのことで帰還したキャプテン・オリマー。とある事件に巻き込まれ、あやしい後輩ルーイと共に
あっという間にもと来た星へUターン…。赤、黄、青に加え 力持ちの紫ピクミン、毒もへっちゃら白ピクミンの5色のピクミン引き連れて
大草原や危険がいっぱい地下洞窟へ、お宝目指してトレジャーハントに出発だ！
ピクミンパズル カードe+
おためしカード3枚入り
カードeリーダー+を使えば、
ピクミンのパズルゲームが遊べるよ！
詳しくは…
http://www.nintendo.co.jp/ngc/gpvj/
4月29日（木）発売予定
メーカー希望小売価格 5,800円（税抜価格5,524円）
●1〜2人用 ●AIアクション
任天堂株式会社 本社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。 ©2004 Nintendo

2004
5/21
Nintendo DREAM ニンテンドードリーム vol.112
Cover Design 大條 千鶴子

発　行　(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5　共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544(販売業務)
編集・広告　(株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288　FAX 03(3556)3287



CONTENTS

特集

新作ソフト・攻略&情報ページ

2大特別付録
ピクミン2 生物図鑑特大ポスター(マップ付)
スーパーマリオブラザーズ3 サントラCD

大好評の連載企画



※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

GC ニンテンドーゲームキューブ

GBA ゲームボーイアドバンス



『PSO EP3』川柳イベント
4月9日から3日間、セガ&ソニックチームの協力を得て『PSO EP3』のニンドリ公式イベントが開催された。当日はたくさんのニンドリャーで大盛況だったのだ→112ページ

任天堂春の新作ラッシュ!

超強力な3タイトル

- ・マリオストーリー2(仮)
- ・ファイアーエムブレム 蒼炎の奇跡
- ・ワリオワールド

ペラペラマリオが帰ってきた!



N64の名作『マリオストーリー』の続編がキューブに登場!
絵本のような世界の中でペラペラマリオが大冒険!!

GC			
タイトル	マリオストーリー2(仮)	ジャンル	RPG
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	2004年	メモリーカード	未定
価 格	未定		



マリオストーリー2(仮)

ハミダシニンドリ

マリオがお城のパーティに出かけたら、クッパが登場してピーチがさらわれちゃった…というのは前作N64版『マリオストーリー』のプロローグ。今回はどんな物語なのかな?

これが新しいものがたり。ワクワクしちゃうペラペラ感

『マリオストーリー』といえば、紙みたいにペラペラのマリオが活躍するRPG。タイミングをよくボタンを押すことでクリティカル攻撃ができるバトルシステムや、ほのぼのたのしい仕掛けのあるダンジョンなんかがたくさんあるんだ。前作では、見た目の演出としてのペラペラ感だったマリオだけど、今回はそれを活かしたストーリーが展開するとか。楽しみだよね！



←この大きな扉は1000年の扉。ここが開くと何が起こる？



←もしかして…処刑台!? マリオの世界にこんなものが…



↑ふしぎの森を進んでいくマリオ。絵本のようなほのぼのとしてきれいなグラフィックなのだ

ハミダシニンドリ

謎解きのあるダンジョン、アクション性のあるバトル、ちょっと不思議な物語…。親しみやすくて誰にでも楽しめる。それが『マリオストーリー』シリーズの大きな特徴なのだ！

ペーパークラフトのような世界観 マリオの大冒険は今回もスゴイ！

イベント



↑クイズ番組!? マリオとドッスンがクイズで対決！ こんなイベントもあるみたいだぞ



←マルコの船と海賊たち。船首にいるのがマルコかな？ マリオも乗ってるみたいだけど…

仲間



←右にいる学者っぽいのはフランクリ先生。冒険を助けてくれるのかな。真ん中は仲間っぽいけど…。もしかして前作に登場したクリオの妹？

バトル



←プニ族とトゲ族っていうのが戦っているらしいけど…。壮絶なバトルです！

こんどのマリオは舞台でバトル！

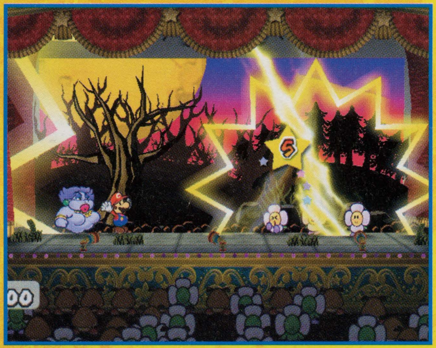
ハミダシニンドリ
アクション性が豊かなバトルシーンが展開するので、つねにハラハラドキドキしながらのプレイ！　今回は観客もいるので、よりいっそうバトルが盛り上がりそうだね！

今回のマリオは、バトルだってスゴいんです！　舞台風の場所で繰り広げられるバトルシーンも楽しそうだし、出てくる敵の数もとんでもないことになっちゃってます!!　だって1000匹のカロンや1000匹のチョロボンと戦うシーンがあるんですよ！　いったいぜんたいどんなことになってしまうのか!?

マリオたちがバトルをする舞台には、もちろん客席もあるし、観客だっているぞ。そして、その観客達が声援を送ってくれたりもするらしいのだ。きっとかっこいいアクションを決めると声援があがってどんどん盛り上がっていって…どうなるの!?　う〜ん、新システム…まだまだナゾが多いなぁ…。



↑今回のバトルは、こんな風に舞台風の場所で戦うんだ


↑かみなりドッカンで攻撃。マリオの攻撃？それとも仲間の攻撃？

カロンが1000匹！


↑うじゃうじゃうじゃ〜っとカロンが大発生！　ってこれからバトルに!?

なんじゃこりゃー


↑チョロボン1000匹VS.マリオ。連続ジャンプでどんどん攻撃？

チョロボンも1000匹！

アクションをキメろ！

画面をみると、バトルのシステム自体は前回のものを引き継いでいるみたいだね。攻撃方法と攻撃相手を選択して、タイミング良くボタンを押すことで、連続攻撃や大ダメージを与えられるようだぞ。



↑パタクリボーにジャンプ攻撃するマリオ。タイミングよくボタンを押せば「ナイス」と出て連続攻撃できるみたいだぞ

観客の声援

舞台風のバトルシーンでは、観客の声援があるみたい。きっとマリオの攻撃がうまくいって「ナイス」を獲得すると、声援が集まるシステムなんだろうね。声援が集まると…必殺技でも使えるのかな？



↑画面に観客の声援を表す「☆」が集まってるよね。左下のゲージが観客の興奮ゲージかな？きっとこれが100になると…

こんな攻撃も！

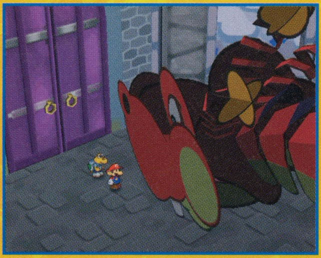
ふだんはジャンプやパンチで戦うマリオだけど、『マリオストーリー』には、こんな武器も登場するんだ。武器やアイテムによって使い方が違っていて、例えばハンマーならこんな風に使うんだ。



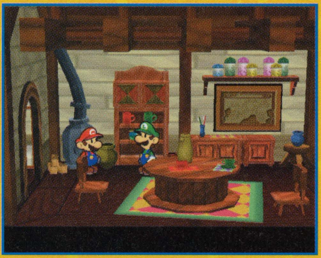
↑スティックを左に倒して力をためて、☆マークが光ったところでタイミング良く離す！　強力なハンマー攻撃ができるぞ

いったいど〜なるこんどの冒険。そしてルイージは…

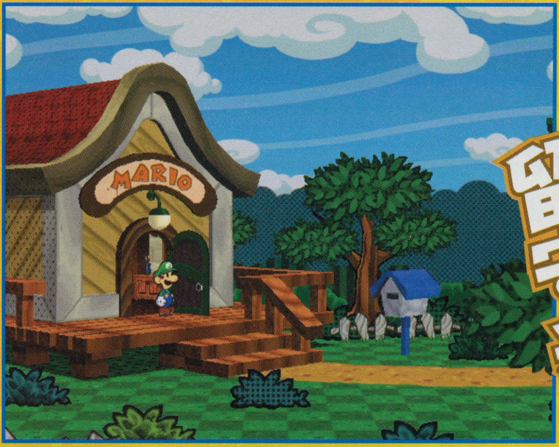
マリオ…といえば、仲のいい弟のルイージ。GBA『マリオ&ルイージRPG』では、2人で協力して冒険に出かけていたけれど、前作『マリオストーリー』ではお留守番だったんだよね。もしかして今回は、一緒に冒険!? と思ったら、ひとりでマリオの家にひとり寂しくたたずむルイージの姿が…。まさか、今回もお留守番なの？ でも最近いろいろと活躍しているし…。どうなる？



↑お兄さんのマリオは、いろんなところで大冒険。もちろん、波瀾万丈な物語の主役です！



↑仲のいい弟のルイージと話すマリオ。いったいどんなことを話しているんだろうね

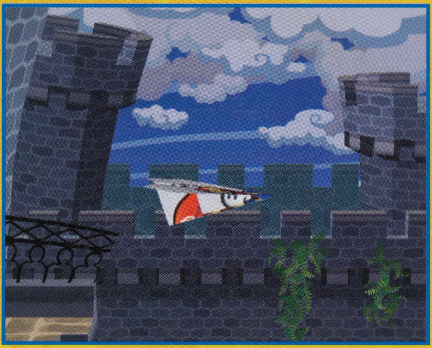


↑ひとり寂しくマリオの家の玄関に立つルイージ。もしかしてお見送り？

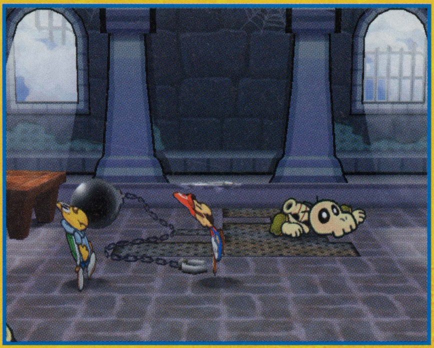
またまた留守番！

ペラペラマリオが紙ヒコーキに！

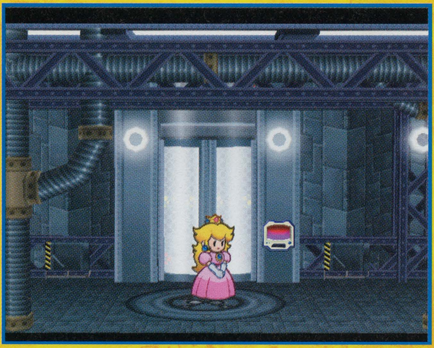
前作では、絵本の様な世界観の演出としてデザインされていたペラペラ感。今回は、それがゲーム性に関わる重要な要素になっているんだ。右の写真のように、ペラペラなマリオを折り畳んで紙ヒコーキみたいに空を飛んだり、スリット状に変型したりするんだ。ここでは、2種類の変型を紹介しているけれど、この他にもいろいろあるみたいだぞ。



↑紙みたいにペラペラなマリオが紙ヒコーキになって飛んでるぞ



↑スリット状に変型したマリオ。これなら狭い隙間にも入れる？



↑エレベータの前に立つピーチ。機械だらけの場所だけど…



↑スーパークッパブラザーズ!? クリボーってクッパの味方じゃ…

こんどはピーチやクッパも冒険に!?

今回、任天堂から届いた画面写真を見ていると、ピーチやクッパが冒険（!?）しているシーンを発見！ きっと、マリオだけじゃなくて、ピーチやクッパたちも物語と重要な関係をもっているんだろうね。いつもはさらわれちゃうだけのピーチだって、勇敢に冒険したり、あのクッパがマリオに代わって『スーパークッパブラザーズ』(?)で活躍しちゃうのだ！

いろんなイベント、いろんなキャラクター

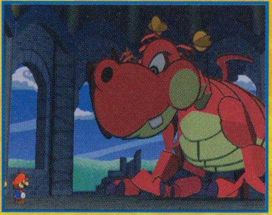
どんなストーリーなのか？ どんな場所で冒険するのか？ どんな仲間が登場するのか？ まだまだ分からないことだらけの本作だけど、以前にも増して楽しいストーリーになりそうな予感だけは的中しそうだよね。前作に出てきたキャラクターなんかも登場するのかな？ 新情報に期待しよう！



←カゲ3姉妹という謎のキャラクター。敵か味方か…？



←なんと飛行船まで登場！ 向かっている先はいったいどこなんだろう



←大きなドラゴン登場！ なんだか強そうだけど…戦うのかな？



←前作にでてきたフラワーさん？ でも「もっふん」って何？



➡穏やかに晴れた海原を進んでいく船。今度は海を渡る冒険もあるみたいだね



➡カギがかかっていて閉ざされているお城の扉。あやしげです

ハミダシニンドリ 今度のマリオの冒険も、画面をみているだけでワクワクしてきちゃうよね。特に、ペラペラ感を活かした変型が楽しみ！ 今回紹介した以外にどんな変型があるんだろうね。

完全新作のファイアーエムブレム。シリーズ初の3Dグラフィックで、ゲームキューブに堂々登場！

ハミダシニンドリ

このシリーズは、1990年にファミコンで発売された『ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣』を含め、ファミコンで2作品、スーパーファミコンで3作品、GBAで2作品発売されている。



壮大なストーリーと、魅力あふれるキャラクターが大人気のシリーズ。ついにゲームキューブに登場!!

GC

タイトル	ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡（仮）
発売元	任天堂
発売日	2004年冬
価格	未定
ジャンル	ロールプレイングシミュレーション
プレイ人数	未定
メモリーカード	未定





新しい大陸での新作ストーリー

あの『ファイアーエムブレム』シリーズの最新作が、シリーズの特色を色濃く残したまま、3Dグラフィックでゲームキューブに登場する。今回の物語は、新しい大陸「テリウス」で繰り広げられる完全新作のストーリーだ。人間と「獣に似た者たち」との間にある確執など、テーマ性あふれる問題や数々の冒険に、主人公アイクたち傭兵団が立ち向かっていく。そして彼らは大陸テリウスで起こった大戦乱の「真の理由」を追い求めることになるのだ。



↑3Dグラフィックになったマップ画面。みためは変わったが、『エムブレム』の特色はそのままだという

いくつかの国が割拠する大陸テリウス

その国々の国境近くに、とある傭兵団が本拠地を構えていた。あるとき、傭兵団の一員アイクは何者かに追われていた女性を助ける。彼女はアイクのいるクリミア王国の王女だった。

王女は、クリミア王国がデイン王国に攻め込まれたため、友好国であるガリア王国へと落ちのびる途中なのだという。アイクたち傭兵団は王女に雇われ、彼女を護衛しつつデイン王国の追っ手を阻むこととなった。

そうして彼らが到達したガリア王国は、獣に近い姿をした人々が暮らす国。そのガリア王国は、王女を迎え、クリミア国王を助けるために、デイン王国との戦端を開いた。

これをきっかけに、大陸テリウスに起こった戦いは、大陸全土を巻き込む大戦乱となっていく…。



↑マップ状のユニットも、もちろん3D化されている。前作までの2Dマップからパワーアップ！



↑移動範囲の表示など、雰囲気は『エムブレム』そのままで3D化されているのだ



↑今回も多彩なユニットが登場するようだ。「獣ににた者」も当然登場してくれるのだろう



↑オプションで指定できるオンマップバトル。敵に攻撃されているのはペガサスナイトか？



主人公　アイク

本作の主人公。傭兵団の長グレイルの息子で、傭兵団の一員として戦うべく、剣の修行に励む。口数が少なく無愛想だが、根本的には熱血漢。



傭兵団長　グレイル

アイクとミストの父。小さな傭兵団を率いる強者だが、その過去は謎に包まれている。厳格だが公平で、部下の信頼も厚い。アイクにとっての目標でもある。



↑キャラクターのパラメータ画面。シリーズ同様のおもむきがある



↑マップ攻略途中の会話シーン。どんな物語が展開するのか？

参謀見習い　セネリオ

クリミア王国を中心に見聞を広める旅に出ていた。冷徹なほどの現実主義だが、アイクに絶対の忠誠を誓っている。



傭兵団副長　ティアマト

グレイルとは傭兵になる以前からの知り合いらしいが過去を語ろうとはしない。母の様に、姉の様にアイクとミストを見守る。



父と兄を助け、傭兵団をカゲで支える。母の形見であるメダリオンを肌身離さずにつけている。明朗快活で世話好き。

アイクの妹　ミスト

ハミダシニンドリ　『エムブレム』シリーズは、ゲーム性同様にキャラの人気も高い。『大乱闘スマッシュブラザーズDX』にも『暗黒竜と光の剣』『紋章の謎』のマルスと『封印の剣』のロイが出演している。

ハミダシニンドリ

フンガー!! オレ様が大スターのワリオ様だ! オレ様の傑作ゲームで遊べるお前らは幸せ者だぞ! 発売日まで待てないお前にはGBAの傑作ゲーム『メイドインワリオ』がオススメだ!

WARIOWORLD
ワリオワールド

GBA	
タイトル	ワリオワールド
発売元	任天堂
発売日	5月27日
価格	5800円（込）
ジャンル	パワフルアクション
プレイ人数	1人
メモリーカード	10ブロック



➡危険なワナやモンスターがワリオに襲いかかる！



⬅謎解きや仕掛けなども、たくさん用意されているのだ！

ステキでナイスなワリオ様が大活躍する3Dアクションだぞ!!





ワリオ

世界的な人気キャラクター、マリオのライバル。ガサツで下品なのにどこか憎めないキャラクターで一躍人気者に。『ワリオワールド』では、お尻をかいたり鼻をほじったりと、ワリオ独特の動きがたくさん楽しめるぞ。

オレ様の城がへんてこな世界に!?

ワリオが主役の3DアクションがGCに登場！　パワフルなワリオを操作してモンスターを倒していこう。ステージは左右に進む横スクロール形式なので、3Dアクションが苦手な人でも楽しめるぞ。

念願のお城を建て、金ピカの床やお宝だらけの地下室に大満足のワリオ。しかし、お宝の「黒い宝石」にかけられた呪いが目を覚まし、お城はモンスターだらけの不思議な世界へと変えられてしまう。お宝もすべて食べられてカンカンに怒ったワリオは、黒い宝石を倒すために旅立つのだ！



⬆できあがったお城に大満足のワリオ。豪華なお城中にワリオの大きな笑い声が響き渡るのだが……





⬆黒い宝石の呪いがお城を変化させてしまった！　お宝とお城を取り戻すため、ワリオは冒険に出発！

オレ様のブリブリなアクションに酔いしれろ!!

ニンニクパワーでスタミナ満点のパワフルな攻撃アクションを紹介しちゃうぞ。パンチ以外は回転する技ばかりだが、これらのアクションはモンスターを倒すだけでなく、ステージのあちこちに用意された仕掛けをクリアするために使うこともあるようだ。モンスター以外に、柱や石像などを持ち上げて技をかけることもできるぞ。壁や床にアヤシイものを発見したら、とりあえずすべての技を試してみよう！

投げる!!

気絶したモンスターやステージの石像、柱などを持ち上げて投げ飛ばせ！



➡投げたモンスターやアイテムはもちろん、投げつけた相手にもダメージを与えることができるぞ

回転アタック!!

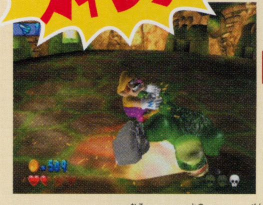
ワリオがすごい勢いで回転しながら飛んでいく。空中の敵にも有効なのだ。



➡ブリブリ飛んでパンチをお見舞いしてやろう！　狭い場所で使う場合は、落ちないように気をつけよう

ジャイアントスイング!!

ワリオもお気に入りのパワフルなスイングが魅力的。モンスターを持ち上げたまま、スティックでグリグリ回転させるのだ。





⬆➡モンスターに囲まれた時などに便利な技。気持ち悪くなってきたら手を離そう

パイルドライバー!!

モンスターを持ち上げた状態のままジャンプして、敵を地面に叩きつける危険な技だ！よい子ちゃんは絶対マネしないこと。



⬆モンスターを持ち上げてジャンプ！

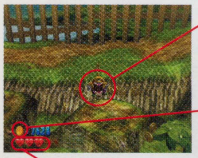


⬆着地地点にいる敵もまきぞえだ！

オレ様のお宝はどこなのだ〜!!　フンガー!!!

4つのステージでオレ様が大冒険するぞ!!

3つのエリアで構成された4つステージに散らばった、ワリオの大事なお宝と黒い宝石が眠る大宝箱の鍵を探しだそう！



●オレ様
プレイヤーの操作するワリオを表示。

●コインの枚数
倒した敵や宝箱から集めたコインの数。

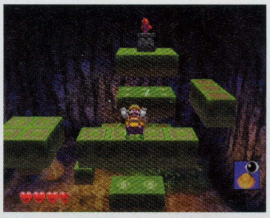
●ハート
ハートが0になるとゲームオーバーだ。



ワクワクワールド

箱に閉じ込められたネッコロからは、技や操作方法などのヒントを教えてもらえるぞ。森や遺跡から残さず救出してあげよう。隠し部屋の仕掛けをクリアするには力だけでなく、綿密な作戦とテクニックが必要となるぞ。

➡隠し部屋では、エリアのクリアに必要な赤い宝石が手に入る



➡大きなモンスターは気絶させてグルグル回して倒すのだ！



ドキドキワールド

お化け屋敷やサーカスなど、ちょっとドキドキしちゃうステージだ。盛りだくさんの仕掛けやモンスターに息をつくヒマもなさそう。ワリオのヘンな動きでリラックスしながら、あせらずに落ち着いてクリアするといいかも。

➡行く手を阻むモンスターを、無理に倒さず避けることも必要



➡お墓に漂う骨だけのモンスターをコナゴナにしちゃえ！



ハラハラワールド

ツルツルすべる氷の床や、不安定な木の上でモンスターたちと戦う。先に進めないと思った時でも、敵をうまく使うと道が開けることもあるので、出現するモンスターを観察してみよう。ワリオの大冒険はまだまだ続くのだ！

➡氷のステージにはヘンテコなモンスターがたくさん登場する



➡クラクラしそうな高い木の上で、ワリオは一人何を思う？



ハミダシニンドリ
『メイドインワリオ』は5秒で遊べるミニゲームがたくさん入ったオレ様のウルトラスーパーブリブリ最高傑作だ!!　GBAを持ってないやつはGCの『あつまれ!!　メイドインワリオ』で遊べ！

ハミダシニンドリ

味方になるらしいハッパチャッピー。画面下の次に投げるピクミンの色が表示されるところも、よく見るとチャッピーになっているぞ!

ハッパのついたチャッピーが味方になる!?

オリマーの後ろにチャッピーが迫る!! けど、襲われているのとは違うみたい。よく見ると頭に葉っぱがついているし、どうやら仲間になってくれているみたい。チャッピーといえば、ピクミンをもりもり食べる生き物だったけど、これはどういうことなんだ!?



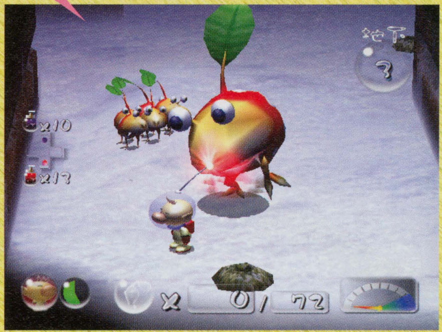


↑後ろをついてくるハッパチャッピー。投げたり、隊列の操作とかもできるのか? ピクミンとケンカしないといいけど



←クマチャッピーと戦うハッパチャッピーたち。やっぱり種で増えるのか!?

おっきいハッパチャッピーも



↑大きいのもいるみたいだけれど、これも一緒に戦ってくれるのだろうか。投げるには大きすぎるような気がするが…



➡白ピクミン以外はダメージを受ける毒のガスもへっちゃら。探検を手伝ってくれるなら便利そうだ



➡黄ピクミン以外はイチコロの電気も平気。電気のしかけはダンジョンの内外にある

強いぞ ハッパチャッピー





➡火も平気。これで水も平気ならピクミン4匹分の特殊能力を持っていることになるぞ

ピクミンを指揮して惑星探検

プレイヤーは謎の惑星に降り立ったキャプテン・オリマーとルーイ。投げられた場所にあるものに反応して行動する不思議な生き物ピクミンを使って、生物と戦ったりお宝を集めたりする。特定のピクミンが必要なしかけもあり、パズル的な要素もあるAIアクションゲームだ。



↑日が登ってから暮れるまでの間に、ピクミンたちとお宝探しをするのだ!

GC	
タイトル	ピクミン2
発売元	任天堂
発売日	4月29日
価格	5800円(込)
ジャンル	AIアクション
プレイ人数	1~2人用
メモリーカード	27ブロック

発売を前に新たなヒミツが浮上!

ピクミン2®

PIKMIN



もうすぐ待ちに待った発売日が来ようとしているときに、また驚くような新事実が発覚! ピクミンワールドの謎に迫る「ピクミン学」もあるぞ!

白・紫ピクミンは赤黄青の進化した姿!?

新しく登場した白ピクミンと紫ピクミン。この2匹はなんとオニヨンを持たず、他の色のピクミンを変換して誕生するのだ!! オニヨンが無いので、待機するときはロケットの中にいる。ロケットの前で呼び出しをすると、ノズル（?）からわらわらと出てくるぞ。



➡ピクミンの引き出し画面はロケットの前の光に立って出す

ロケットから出てくる



➡ロケットの中から紫ピクミンが登場。白ピクミンもロケットの中に棲んでいる。引き出せるのは全色あわせて100匹まで



地下に生えているポンガシ草で色換え

オニヨンを持たない2匹の生まれかたはというと、惑星の地下世界に咲いている白と紫のポンガシ草で他の色のピクミンを変換して誕生する。1本の草に5匹のピクミンを投げ込むと、5匹の白か紫のピクミンが誕生するしくみ。5匹投げ込まれたポンガシ草は消えてしまうので、増やすのはちょっと大変かも?





⬆これらのポンガシ草はダンジョンに咲いている



⬆ピクミンを入れると色違いの種が噴きだされるのだ



⬆引っこ抜くとついてきてくれるのは他のピクミンたちと一緒

探検を楽しむなら、明日できることは明日やろう

発電機が故障して生命維持装置の動作期限のあった前回とは違い、今回は探検の準備は万全!! おかげで制限時間がなくなりじっくりと探検できる。夜になると惑星外に待機するのは変わらないが、見つけたお宝を運ぶのに何日もかけられるので、段取りや効率を気にしなくてもOKだ。せかされること無く惑星観光に励もう。ピクミンたちのしぐさの観察や、惑星各地にある謎の物体を見て回るのも楽しそう! お宝そっちのけで、なんとなくピクミンを増やし続けるのもアリな楽しみかたかな?



⬆1日まるごと宝探しとは関係の無いことに使えるこの開放感!! ついせかせか働きたくなるけど…



⬆29日め。前作なら明日がタイムリミットだったけど、今回はぜんぜん平気で探索できる

のんびりと惑星探検しよう



お宝取ったらオリマーたちがパワーアップ！

会社の借金を返済するために集めるお宝の中には、オリマーたちをパワーアップさせるものが混じっていることが判明!! 正確には、社長がドルフィン初号機に積み込んだ宇宙探検キットなどが完成したり、修理されて使えるようになるのだ。パワーアップすると新しいエリアに行けるようになったり、探検が楽になったりする。寝袋なんてものも用意されているぞ！





←お宝を運ぶと、新しい機能がついたりパワーアップする

社長がドルフィン初号機につんだ探検キットが完成してパワーアップ

お宝センサープロトタイプで お宝センサーが完成

「おたからセンサープロトタイプ」と名づけられたお宝を手に入れると、目に見えないお宝のありかが分かるようになる！　でも、このお宝どこかで見たような…昔任天堂から出たラブテスター？



↑ダンジョンの奥で強敵を倒し、お宝センサー入手！



←カベの向こうのお宝にも反応。お宝センサーの動きには常に注意しよう！



←手ごわい生物はお宝を飲み込んでいることがある。お宝センサーはそんな飲み込まれているお宝にも敏感に反応する。怪しいやつを見つけて倒せ！

見えないお宝もまるわかり



→地面に埋まっているお宝にも反応！　埋まったお宝は白ピクミンで掘り出せるぞ

お宝を持っている生物にも反応



↑倒せばお宝を吐き出す。センサーに注意して生物を倒そう

快眠アシスタントで 寝袋を修理

肌触りのよさそうなお宝で、社長がつんでくれていた寝袋を修理できる。これを使って昼寝すると、ピクミンがオニヨンまで運んでくれるのだ。…栄養にしようとしているんじゃないよね？

手袋で寝袋を修理？



↑名づけられた品名は快眠アシスタント。どうも手袋に見えるんだけど…まぁ、寝袋も手袋も似たようなもんだよね!?

いつでも眠れる




↑ピクミンが隊列にいないときボタン1発で眠れる

真空波動スピーカーで メガ・スピーカーが完成

スピーカーのようなお宝で、開発中の機材が完成する！　これが完成するとフエの効果範囲が広がり、ピクミンを集めるのが楽になるぞ。生き物と戦うとき、飛び散ったピクミンを集めるのに役立ちそう！



←名づけられた名前は真空波動スピーカー。なんだかスゴイ音が出そうな名前だ…。どこかのダンジョンの中に落ちているようだ

フエの効果範囲がパワーアップで広くなる



→初期状態のフエの効果範囲はこんなもの。左右に振って、呼び集めるぞ



←パワーアップした効果範囲がこれ。地味に見えるけど重要なパワーアップだ

オリマーの会社って何？

会社の名はホコタテ運送。社長が若いときに宇宙を放浪したことがきっかけで誕生した運送会社だ。会社については、20ページからの「ピクミン学」で詳しく紹介しているぞ





ハミダシニンドリ　パワーアップに使う宇宙探検キットは、社長が少年のころに買い求めたもの。壊れていて借金のカタにもならないモノだったのだが、こんなにも役に立つことになろうとは…。

2つの実を集めれば探検の切り札に

探検する星には、荒れ果ててカビが生えた場所がところどころにあるが、このカビを駆除するとピキノツユクサという特殊な植物が生えてくる。この植物の実から取れるエキスには、ピクミンをパワーアップさせたり敵生物を弱らせたりする効果があるのだ!! 危険な生物と戦うときなどに役に立つぞ。

カビダマを駆除



➡カビダマはピクミンが駆除してくれる。駆除し終わるとツユクサが生えてくるぞ

ツユクサから実を採集





⬅⬇生えてきたツユクサの実を収穫。10粒集めるたびに1回分のエキスが採れる。実の色によって別の効果があるぞ。せっせと集めてみよう



ハミダシニンドリ

ホコタテ星人は非常に甘党なため、ゲキカラ・ゲキニガのエキスは1滴で致死量だ。エキスをためる空き瓶は、これも宇宙船にあった売れ残りのガラクタだ。

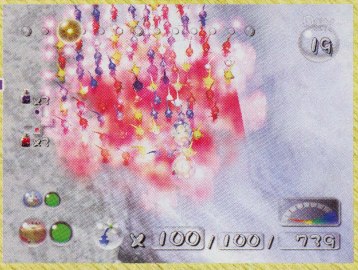
ピクミンをパワーアップさせる ゲキカラスプレー



赤い実から採れるエキスはとっても辛いゲキカラエキス。ピクミンにふりかけると、ピクミンたちが興奮して、しばらくの間作業スピードや攻撃力が上がるのだ。



光る!



⬆隊列にいるピクミンたちにふりかけると、興奮のあまり頭の先っぽが光りだしてパワーアップ!!

激しくパワーアップ



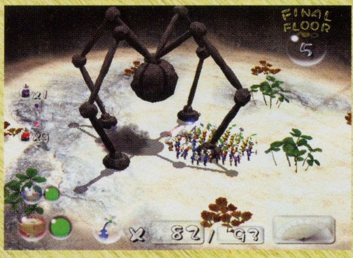
⬆攻撃力も作業速度も段違いにパワーアップ！ 生物との戦いや、カベを壊すときに使うと便利だぞ

石のように硬直



⬆しばらくの間カッチカチに固まってしまう。攻撃力の高い生物に使って安全に戦おう

ダマグモも硬直



⬆ピクミンを踏み潰して攻撃してくるダマグモも、固めてしまえば攻撃し放題！ かなり便利なエキスだ

敵生物の動きを止める ゲキニガスプレー



紫の実から採れるエキスはやたらと苦いゲキニガエキス。敵にふりかけると、しばらくの間敵生物が石のように硬直する。硬直している間は攻撃し放題だ!!

ピクミンの指揮能力を競う2Pバトルモードも遊べる

『ピクミン2』では、ビー玉を奪い合う「2Pバトル」と、前作にもあった「チャレンジモード」が2人で遊べる。「2Pバトル」は赤組と青組に分かれて戦い、相手の陣地にあるビー玉か、ステージのところどころに落ちている黄色のビー玉を4つ持ち帰ると勝ちになる。ピクミンを増やしたりするスピードが大事だ。「チャレンジモード」は2人で協力して制限時間以内にお宝を集めるスコアアタックのゲーム。前作同様1人でもプレイ可能だ。



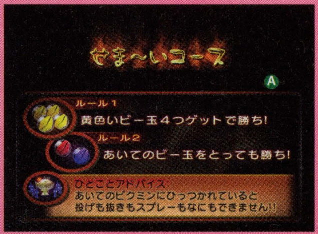
⬅画面は上下に2分割。ステージにあるものを集めよう



⬅相手を妨害するのも対戦では有効だ



⬆いくつかあるコースからバトルに使うステージを選ぶことができる。広さとかが違うぞ



⬆2Pバトルのルールは勝利条件を満たすか、相手の全滅。直接キャラを狙う手もあるぞ



増やして運べ!

⬅攻撃にも、ビー玉の運搬にもピクミンが必要。相手よりも手際よく増やして勝負だ!! ピクミンの扱いでも勝敗は変わるぞ

ハミダシニンドリ
オリマーとルーイの操作は基本的にピクミンたちと一緒。フエで隊列に入れるとついてきて、解散すると別行動。ピクミンと違うのは、キャラ切り替えと操作が可能な点。

しかけや生物を突破してお宝を探そう

ここからは探検する惑星の所々にあるいろんなしかけや、危険な生き物たちへの対処方法を紹介していくぞ。しかけは行く手をさえぎるものから、ピクミンにとって危険なものまでいろいろあるし、生物はどれもこれもピクミンにとって危険なものばかりだ。探検に詰まったら対処法を思い出そう。

ピクミンの力を借りて突破する 代表的なしかけの解き方

まずは、代表的なしかけの解きかたを紹介。各色のピクミンを使った謎解きは、いくつか組み合わせて解かなければならないこともあるので、ピクミンの運用は注意深くしよう。しかけの中には、シーソーのようにオリマーとルーイを別行動させると解きやすいしかけなんかもあるぞ。

たくさんのピクミンで叩こう 土のカベ

前作にもあった土のカベは、とにかくピクミンが叩いて壊す。黒い土のカベはちょっと頑丈。ゲキカラエキスがあれば楽に壊せるだろう。水中にあったら青ピクミンにお任せだ。



➡数をそろえてとにかく叩く。2手に分かれて、片方に監督させておくと時間が無駄にならない

ピクミンを乗せて押しつぶす 紙袋

道をふさぐ紙袋は、上にピクミンを投げ上げて、押しつぶして通れるようにする。つぶせる数だけピクミンを連れて行けるかどうかが問題となることが多い。100匹以上必要な紙袋は、紫ピクミンがいないとつぶせない。紫ピクミンは1匹で10匹分の重さ。



⬆とにかくピクミンを投げ上げればいい。手持ちの数が足りないなら増やしてからまた来よう

ピクミンを増やそう

ピクミンを投げて作動 シーソー

片方にオリマーかルーイを乗せて、もう片方にピクミンを投げ上げるとしかけが動き、高いところへ進める。場所によっては、1人では進みにくい構成になっていることもあるので、分担作業で進めるのに慣れておくといいだろう。登った先で使う分のピクミンを運ぶのがちょっと難しい。





⬆上で使う分のピクミンは、倍の数つれてシーソーで運ぶか、下から投げて運ぶ



⬆オリマーかルーイ1人なら、ピクミン1匹の重さでしかけが作動する。案外軽いようだ

紫ピクミンにお任せ すごく重いもの

たまに運ぶのに100匹以上のピクミンが必要なものが出てくるが、100匹以上のピクミンはオニヨンから出られない。ここは力持ちな紫ピクミンの出番。1匹で普通のピクミン10匹分のパワーがあるので、非常に重いものも運べるのだ。

10匹で100匹分



⬆100匹以上のピクミンが必要な物だって、紫ピクミンの協力があれば運べるぞ

青ピクミンの独壇場 水

青以外のピクミンは水に触れると死んでしまう。水に関連したしかけは青ピクミンで解こう。水辺の中には、排水する栓が詰まっているものもあり、青ピクミンで壊すと水が引いて他のピクミンたちが入れるようになる場所もある。よく見て探してみよう！

栓を壊すと水が抜ける



⬆栓を壊すと別の色のピクミンたちも活動できる。青ピクミンがいないと探せないけど

各ピクミンでしかけごと壊す ガス・電撃ゲート

ガスには毒に強い白ピクミンで、電撃には電気に強い黄ピクミンで。ガスのゲートはゲートを破壊した後も少しほうっておいて、ガスの噴出口も壊してもらおう。生物がガスや電気で攻撃してきたときも、この2匹にお任せだ。白ピクミンは増やしにくいので大切に使っておこう。それなりに白ピクミンの数がいないと、ゲートを壊すのにスゴイ時間が必要になる。



⬆ガスのゲートは開けたあとに白ピクミンにガスのしかけを壊してもらってから通る



⬆電気のゲートは黄ピクミン任せにする。ほかのピクミンだとゲートに触ったとたんしびれるぞ

赤ピクミンで対処 敵やしかけの火

火に触るとオリマーはダメージを受けるし、ピクミンは燃えてしまう。ここは炎に強い赤ピクミンの出番だ。今回は火を噴くしかけを壊せるので、赤ピクミンで壊してからほかのピクミンをつれて通ろう。火を噴く生物も赤で。



➡炎に触って平気なのは赤。しかけを壊して安全に通ろう

ピクミンやオリマーたちを攻撃する
危険な生物との戦い方

今度は惑星各地に出現し、ピクミンを食べたり攻撃してきたりする生物への対処法を紹介。弱い生物なら、たくさんのピクミンを率いて隊列を使って囲んでやれば、被害が出る前に決着がつく。指示してやらないと、ただ食べられてしまうので注意。無駄な被害を出さないように戦おう！

ピクミンを投げて攻撃　vs小型生物

たくさんの数で囲んでも倒せるが、より安全に戦うなら、直接ピクミンを投げ当てよう。直撃すると、コチャッピーくらいなら一撃で倒すことができる。外れると1匹だけが敵の目の前に出てしまうのでちょっと危険。連続して投げて孤立しないようにしよう。

直撃すれば一発!



↑直撃すると、一瞬相手がつぶれて大ダメージ。紫ピクミンならさらに威力が出そう

背中からこっそりアタック!　vs大型チャッピー系

正面からぶつかると、ピクミンが面白いように食べられてしまう。だが、正面にいるピクミンを食べる攻撃しかできないので、後ろは安全。眠っていることが多いので、こっそり後ろに回って背中にピクミンを投げよう。



↑目を覚まさない距離から、隊列でピクミンを遠ざけつつ後ろ側に回り込む



↑こっちを振り返る前に投げる、投げる!! 振り返られたら呼び集めて逃げよう

弱点は尻尾　vsツブラケメクジ

水上に出現するツブラケメクジは弱点以外に攻撃できない。弱点は尻尾のフウセン状のところ。青ピクミンを投げつけて、振り払われたら呼び集めて投げるのを繰り返して戦おう。前に回らなければ、少ない数のピクミンでも十分倒すことができる。

うしろに回って攻撃



↑正面から戦うと、どんどん触手につかまって食べられていく。攻撃範囲は広くないので横か後ろへ



↑ピクミンをつれて背中側へ。スピードも遅めなので結構簡単にバックに回れる



↑フウセンのような尻尾にピクミンを投げる。振り払われたら呼び戻してやり直しだ

顔にピクミンを投げよう　vsクイーンチャッピー

洞窟に登場する巨大な生物、クイーンチャッピー。こいつはお宝を飲み込んでいるのでぜひ倒しておきたい。攻撃方法はごろごろと回転してピクミンを押しつぶすだけ。ピクミンを食べたりはしない。転がりは一度にたくさんのピクミンを踏み潰せるが、正面には攻撃できない。つまり、扇風機や台風と同じく回転の中心が弱点だ。顔に向かってピクミンを投げつけて攻撃!!

顔にピクミンを投げ



↑ピクミンを投げつけて攻撃。下に落ちたピクミンは、できるなら呼び戻してやろう

転がる前に呼ぶ



↑振りほどくアクションをしたら転がる合図。すばやくみんなを呼び戻して逃げるのだ

前作と同じく顔へ攻撃　vsヘビガラス

地中から現れて、柔軟な首を使ってピクミンをついばむヘビガラス。前作同様の強敵だが、弱点も前作同様。顔に向かってピクミンを投げつけるか、くちばしから出現するときに隊列操作で顔にピクミンを貼り付けよう。攻撃方法はピクミンを食べるなので、白ピクミンを食べさせて弱らせるという最終手段が使える相手だ。体は頑丈なので攻めるだけ無駄になるぞ。



↑射程は長めで広め。一度に2〜3匹ついばまれる。敵対すると結構厄介な相手だ



↑垂直に登場するときが攻撃の大チャンス!! 赤ピクミンで囲んでたくさん貼り付けよう

ダンジョン限定のボス必勝法

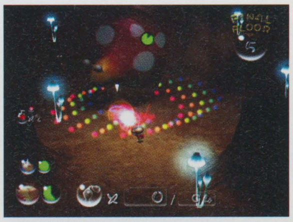
ダンジョン内部では時間が経過しない。いつまでたっても夜にならないのでどれだけ時間をかけて戦ってもOKなのだ。そんなダンジョンだからこそできるもっとも安全な戦い方。それは、ピクミン1匹だけで戦う、だ。一気にやられる危険もないうえ、操作もかなり簡単。ただし、攻撃力も1匹分なので、かなりの長期戦になってしまう。まさに、ダンジョン内部限定の戦い方なのだ。

一匹で戦う



↑1匹だけだと頼りなく思えるが、最悪でも被害は1匹ですむメリットがある

危なくなったら呼ぶ



↑敵が攻撃動作をしたらピクミンを呼び戻して、攻撃範囲から脱出だ

ハミダシニンドリ

ピクミンを食べる生物の対処には、白ピクミンを食べさせるという最終手段がある。だが、白ピクミンは増やしにくいので本当にピンチのときにだけ使うようにしよう。

ハミダシニンドリ

ダンジョン内部で倒したエモノは、借金の返済に使われる。ということは、何度もダンジョンに挑戦すれば、お宝を集めないで借金を完全返済できるかも…。

ピクミンがそろうまでのストーリーを公開！

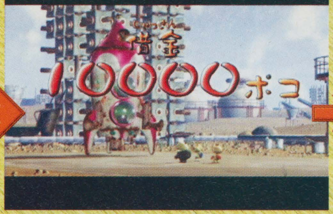
多額の借金を背負って、借金返済のためにあの星へお宝探しに出発するプロローグから、5色のピクミンが勢ぞろいするまでのストーリーを紹介だ!! 序盤のちょっとした攻略にもなっているから、ネタばれがイヤな人はこのページを飛ばして20ページのピクミン学へ進もう。ゲームをプレイしてピクミンに出会えない人は、この記事の中から先へ進むヒントを探すといいぞ。

やっとの思いで帰ってきたら



↑前回、限られた日数でのぎりぎりの冒険を終えてホコタテ星へ帰還したのだが…

借金10000ポコ



↑借金で会社が大変！ 子供のお土産にあの星から持ってきたモノが金目のものとわかり

再び出発！



↑会社を救うため、お宝探しへと出発!! 今回は一応探検の準備をしているから安心!?

着陸に失敗？ はぐれたルーイと合流せよ
赤ピクミンと再開！

着地に失敗してルーイとはぐれたオリマー。着陸地点にいた赤ピクミンをコチャッピーから助けてからルーイにキャラチェンジ。オニヨンの所まで進んだら、赤ピクミンを引き抜いてペレットでピクミンを増やそう。増やしたピクミンをつれてオリマーと合流だ。制限時間はないのでじっくりやろう。



ピクミンを増やして紙袋をつぶそう

←全部のペレットを使ってピクミンを増やす。オリマー、ルーイの両方のピクミンを紙袋の上に投げ上げよう



↑赤ピクミンを助けよう！ ピクミンが心配な人は、ここはひとつオリマーパンチでアタック!?



赤を助けてルーイにチェンジ

お宝を回収し1日め終了



→獲物でさらにピクミンを増やしてからお宝を回収して1日め終了

最初のダンジョンで紫ポンガシ草を発見
紫ピクミンが誕生

再び惑星に戻り、さらにピクミンを増やす。十分な数になったら紙袋をつぶして奥へと進み、チャッピーたちと戦う。奥にある土のカベを壊せば、最初のダンジョンが見つかるぞ。ダンジョン内部を進んでいくと、紫色のポンガシ草が見つかる。ここで、紫ピクミンが登場だ。同じダンジョンにある100匹以上のピクミンがいないと運べないお宝を、紫ピクミンの力を借りて運ぶと、地形データが手に入っていけるエリアが拡大するのだ。



紫ポンガシ草でピクミンを変換

←紫ピクミンが誕生!! 探索エリアを拡大するお宝の回収にも必要になるのでどんどん増やそう

ピクミンを増やそう



↑さらにピクミンを増やして紙袋をつぶす。カメラを引くとペレットを探しやすいぞ

カベを壊してダンジョンへ



↑チャッピーたちを倒した奥にある土のカベを叩き壊せばダンジョン入口だ

紫ピクミンでお宝取ってエリア拡大



→行けるエリアが増えるので、次はそちらを探索しに行こう。新しいピクミンがいるはず!!

白い花園内部で白ポンガシ草を発見
白ピクミンが誕生

新たに探検できるようになっためざめの森で、けだものの穴を目指してピクミンを増やす。ダンジョンで紫ピクミンを増やせば、白い花園をふさいでいる紙袋を押しつぶすことができるぞ。途中のお宝も忘れず回収！



←ここの紙袋は、たくさん紫ピクミンを連れて行こう



←ダンジョン内にある火を噴くしかけは赤ピクミンでクリア

めざめの森へ



↑新しいエリアが出たら、とりあえずいってみるのは探検の基本だ

紫ピクミンを増やそう



↑ちょっと頑丈な紙袋をつぶすには紫ピクミンを増やす必要があるぞ

白い花園で白ポンガシ草を発見



←白ポンガシ草を使って白ピクミンに変換。これで毒のガスを噴くゲートを開けられるようになった

赤でヤキチャッピーを倒し白でガスゲートを開ける
黄ピクミンと合流

白ピクミンでガスのゲートを開けるようになったら、ゲートを開いて新しいマップを取りにいける。橋を伸ばしてから運べばかなりの距離のショートカットが可能だ。マップを取って増えたエリアで黄ピクミンと出会えるぞ。



←マップを取って新しいエリアへ



←ヤキチャッピーを倒せ!!

白ピクミンでガスゲートを壊す



↑ここの位置にあるガスのゲートを壊すと、新しいマップを取りにいけるようになるぞ

鉢植に反応！



↑一番高い鉢植えに、お宝が眠っている。白ピクミンがいれば掘り出してもらおう

まどいの水源で黄ピクミンを発見



←ヤキチャッピーを倒し、ガスのゲートを開ければ黄ピクミンと合流。途中イモガエルやサライムシの襲撃があるので注意

電撃ゲートを黄ピクミンで壊して
青ピクミンと合流

黄ピクミンが仲間になったら、電撃ゲートを開けられるようになる。めざめの森へ戻って、マップで青ピクミンの場所を確認。高台へ投げ上げて、オリマーかルーイ単独で水の通路を登れば電撃ゲートを開けられる。

青ピクミンを発見



←オタマを狩ろうと一生懸命な青ピクミン。仲間にすれば水中の探索が楽に

めざめの森へ帰る



↑もちろんまどいの水源の探索を続けてもいいが、水が多いので青がいたほうがいい

電撃ゲートを黄で壊す



↑ピクミンを投げ上げて、自分は右側の水の通路から上の段へ移動する

水中を探索してお宝を探そう!



→これで、ほとんどのエリアにいけるようになった。好きなステージでじっくりとお宝探しを楽しもう！

ハミダシニンドリ スロープ、橋など一度伸ばすとそのままになるしかけは、見つけ次第完成させておこう。翌日からの探検がいくらか楽になるはずだ。

最新の研究資料でひもとくピクミンワールド



ピクミン学

第2回 **惑星環境レポート／ホコタテ星の社会**

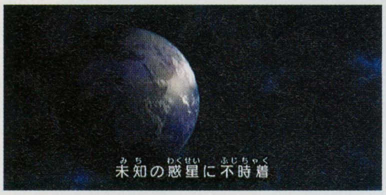
オリマーたちの故郷・ホコタテ星で作成された極秘資料と共に、ニンドリ独自の研究をまとめた連載企画「ピクミン学」。今回はオリマーたちの身近な生活にまで迫っちゃいます。

未知の惑星の大気は猛毒の「酸素」



ホコタテ星人は生命維持装置が必須

謎の星の重力は、ホコタテ星の10分の1。
そのため生物はホコタテ星人の何倍もの大きな体を持つものが多い。
さらにこの星の生物たちは、ホコタテ星人にとっては猛毒の「酸素」を平気で呼吸している。
我々は生命維持装置がなければ、この星では生ていけない。
前回の冒険では発電機故障のため、この生命維持装置のリミットに悩まされたが、今回は万全の態勢でやってきた。
宇宙服さえ破れなければ、安心して何日でも探検ができる。



ピクミンたちのいる謎の惑星は、見た目だけでなく大気も地球とほぼ同じようだ。おそらく植物が光合成で酸素を作り出す仕組みも同じだろう。奇妙な生態系が出来たのは、ほかに原因がありそうだ。



←オリマー、ルーイが着込んでいる宇宙服、じつはかなりの重量がありそうだ。10分の1しか重力がないはずのこの星で、ジャンプひとつできないのだから…

古美術品の収集にみるホコタテ星人気質

ホコタテ星人は非常に高度な文明を持っているが、
おっとりとした気質のため、大きな戦争が起きた記録はない。
美術品に対する感性は非常に鋭く、とくに古美術品の収集は伝統的に盛んである。
子供の玩具のようなものが、高価に取引されることも少なくない。
これはホコタテ星人が精神年齢的に老化が遅く、
高齢でも感受性に大きな変化がないことが大きな原因だろう。
歳とともに感受性をすり減らしていくという、
他の生命体との大きな違いがここにある。
おそらく物事の本質を見抜く目は宇宙一だろう。

ホコタテ星





オリマーのレポートによれば、右の「栄光の石」を運ぶ際、ピクミンの顔つきがいつもと違ったという。もしかするとピクミンたちにも芸術を理解する本能が…？

ハミダシニンドリ このコーナーでは、みなさんからの自由な発想の研究レポートも募集中です。お題を問わず、形式は文章、イラスト、工作などなんでもOK。P132のあて先の「ピクミン学」係まで！

社会 ホコタテ運送破たん

ワンマン社長、金欲におぼれ窮地に

**片田舎で細々と営んできた運送会社「ホコタテ運送」が、会社倒産の危機に陥っている。
キャプテン・オリマーが謎の惑星で遭難している間に、何年かぶりの大きな仕事が舞込んだのだが、新入社員ルーイの不手際により、積荷のピクピクニンジンを宇宙ウサギに奪われるという事件が発生。
莫大な借金とポンコツ宇宙船、ガラクタだけが残っているという。**

ホコタテ運送社屋





若かりし頃は宇宙を股にかけて冒険を繰り広げていたという社長だが、もはやその面影もなく…。一体何が彼をそうさせたのか

なんとか謎の惑星からの生還を果たしたオリマーを待っていたものは、会社の倒産という最悪の事態。しかも愛機ドルフィン号や、子供のみやげまで借金のカタに･･･。1万ポコという多額の会社の借金を返済するために、今度は仕事として惑星探索に向かうことに。今の若い人ならすぐ会社を辞めてしまうところだけど、オリマーは文句ひとつ言わず、今日もモクモクとお宝集めだ。



➡オリマーの乗っていたドルフィン号は1OOポコで売却。残りの1万ポコは、謎の惑星に出稼ぎに行くしかない！



⬆一日の終わりに届くメールの中には、社長からのこんな内容も。そんなこと言われても…

会社再建のカギ「宇宙探検キット」

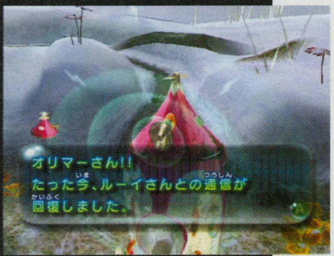
**ホコタテ運送の経営危機で会社にあったものはほぼすべて、借金のカタに持って行かれた。
残ったのは、倉庫のスミにダンボールに詰められたいくつかのガラクタばかり。
どれもこれも壊れてホコリを被ったみすぼらしい物ばかりだが、じつはこれらは社長が子供の頃、宇宙に思いを馳せて通販で買い求めた「宇宙探検キット」だったのだ。
今回の探検に少しでも役立てば･･･と、ドルフィン初号機に積み込んでくれた社長の思いが、のちに部下を大いに助けることになる。**

社長から預かったガラクタの探検キットは、惑星で調達したお宝と組み合わせることによって、冒険をサポートするアイテムに大変身。とはいえ社長もまさか本当に役立つと知って持たせたとは思えないが。



Column ドルフィン初号機

**ホコタテ運送の成長を社長の相棒として共に見続けてきたドルフィン初号機。創業時代から働き続けてきたが、ここ数年は現役を退き倉庫に眠っていた。
経験に裏付けられた航行能力は、最新型を上回るものがあるという。どうやら引退の本当の理由は、社長の話し相手を務めるためのようだ。
多くの借金を抱えた今回の経営危機には、見た目のポンコツぶりが幸いして売れ残った。オリマーが持ち帰った遭難の記録をもとに、探検をサポートしていく。**



⬅⬆社長のおしゃべりの相手をしていただけあって、通信による冒険のサポートはかなり的確。見た目は本当にオンボロだが、中身の性能は確かだ



ドルフィン号に代わりオリマーたちをサポートする宇宙船。通信機能、お宝判定機能、さらには紫、白ピクミンの収納など多彩な能力を持つ。またお宝のネーミングセンスには目を見張る

もともとは『ピキ』というタイトルで開発されていた『ピクミン』。名前の由来は、ピキ→ピックミー（私をつまんで）→ピクミンという感じで決まった。



牛乳ビンのフタやらゲーム＆ウォッチやら、昭和時代に子供だったオトナにとっては懐かしさも感じられる『ピクミン2』。今回登場していただいた3人は、みんな昭和40年代前半に生まれています。平成生まれのキミも、昭和生まれのお父さんも、年齢はヒミツのお姉さんも、みんなでお読みください。

ピクミン2 人類代表インタビュー

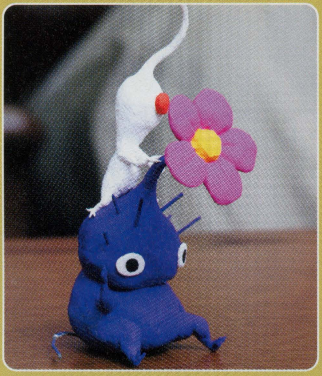






＊なすびのようなピクミン＊

―― 発売日がみどりの日なんですね。
阿部 ピクミンにぴったりでしょ。
山口 パッケージでも、緑をバックに赤、青、黄、紫、白とピクミンが並んでいますしね。
―― 赤青黄とくれば、新しいピクミンの色は緑かなと想像していました。
日野 紫ピクミンは、最初は緑だったんですよ。あれ？ なんで緑じゃなくなったんやろ…。
山口 それは自分が反対したんやないですか(笑)。
日野 そうだった(笑)。『2』に新色を出そうと考えたとき、いろいろ議論したんですよ。緑も候補だったんですけど、僕が「なすびのようなピクミンを見たい…」と言ったところから、紫に決まったんです。
山口 僕は緑派やったのに(笑)。
阿部 けど、緑っていっても、葉っぱみたいな緑じゃなかったですよ。限りなく黒に近いような、コガネムシっぽい暗い緑でしたね。
日野 僕はどうしても、なすびのようなキャラクターが欲しかったんで…。
山口 ていうか、紫ピクミンって日野なんですよ。
―― ですよね(笑)。絶対そうだと思っていました。
阿部 僕らも日野ピクミンって呼んでました(笑)。
―― ところで、3人ともニンドリ初登場なんですよね。前作と同じく日野さん&阿部さんというダブルディレクターですが、どのように仕事を分けていたんですか？
日野 僕は力仕事担当(笑)。
―― やっぱり紫なので(笑)。
阿部 なかなか切り分けては説明できないんですけど…。
日野 当初の役割分担では、僕がデザイン面を監修し、阿部がデータ管理というかプログラマを統括する役割でスタートしました。
―― 山口さんのアートワークとはどんなお仕事なんですか？
山口 パッケージや取扱説明書の制作、広告や雑誌に掲載されるロゴやイラストの制作です。近年、僕自身はマリオファミリー全般のイラスト監修にも携わっています。
―― ピクミンのクレイモデル(粘土人形)を作られたのも山口さんですか？
山口 そうですね、僕ひとりで。今日持ってきたクレイモデルは、いまのやつと顔が違ってるんですよね。これはいちばん開発初期の段階に、宮本に見せるために作ったモデルなんですけど、ゲームを作っている間にどんどん顔が変わってきたんで…。



↑山口さんが持ってきてくれたクレイモデル。なんと、紫ピクミンにしっぽがはえてる！

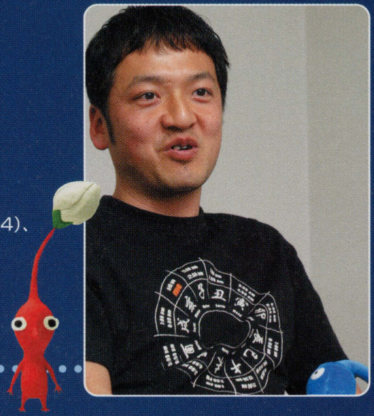
日野重文さん
(ひのしげふみ)
担当：ディレクター
誕生日：1966年3月13日
出身地：兵庫県
これまでに関わったゲーム：
ヨッシーアイランド(SFC)、ヨッシーストーリー(N64)、ピクミン(GC)
お宝：いろんな思い出
好きなピクミン：



＊時間を気にせず遊べるゲーム＊

――『2』の開発は、いつ始まったんですか？
日野 前作の開発が終わって間もなくでしたから、02年の年末ぐらいでしたね。
―― 前作の発売直後から、宮本さんが次回作の話をされていました。一度は昨年の秋に発売される予定でしたが、あのときの延期の理由はなんだったんですか？
日野 発売日も決まって完成間近だったんですが、もうちょっと作り込むことで、もっとよくなるのではと考え、調整期間にあてたんです。
阿部 大きなシステムの変更があったわけではないんです。プレイしたときの手応えを強めるため、序盤の展開なども含めて、じっくりと調整しました。
日野 ゲームシステムはそのまま変更せずに、演出とか、デモ映像とか、ピクミンと出会う順番とか、すべての面を見直していったんです。
―― デモ映像と言えば、オープニングデモはすばらしいデキですね。
阿部 見ているだけでゲームの目的がわかるようなものを目指しました。
―― オリマーは家族に会わずに、すぐにピクミンの星へ逆戻りするんですよね(笑)。
阿部 そう、僕らと一緒で、会社のために家にも帰らずひたすら働く(笑)。
山口 僕は、1回ぐらい帰れよと思いましたが(笑)。
―― そもそも『2』では、どういう遊びの仕組みを作ろうと考えていたのですか？
日野 とにかく、クリアしてもらえるゲームを作りたかったんです。前作のゲームシステムは、当時ベストだと思っていましたけど、30日間という制限があったためかなりストイックな遊びだったんですね。そこで、まず日数

阿部将道さん
(あべまさみち)
担当：ディレクター
誕生日：1969年1月24日
出身地：大分県
これまでに関わったゲーム：
1080° スノーボーディング(N64)、ピクミン(GC)
お宝：ファミリー
好きなピクミン：



山口 亘さん
(やまぐちわたる)
担当：アートワーク・クレイイラストレーション
誕生日：1968年3月2日
出身地：大阪府
これまでに関わったアートワーク：
ポケットモンスター赤・緑、1080° シルバーストーム(GC)、ピクミン(GC)
お宝：家族
好きなピクミン：



ハミダシニンドリ 前作開発中、ピクミンのデザインがいまのかたちに近づいてきたとき、色は黒1色しかなく、体長は30～50センチぐらいの子猫サイズだった。

ハミダシニンドリ 粘土をこねたり、ガスバーナーでプラスチックを溶かしたり、…といった作業を山口さんは工作室で行うそうです。なんか、学校みたいな会社だな…。

制限をはずす議論から始めたんです。

―― 日数制限がないと、間延びした遊びになるとは思いませんでしたか？

日野 そこを補うために、ピクミンを増やせない地下洞窟を考えついたんです。地下でのお宝集めで前作の持っていたストイックな遊びを行え、地上では日数制限をなくしてのんびりできるという仕組みが成り立つように、新しいゲームシステムを構築していったんです。

―― 前作を遊んだ人は、日数制限がなくても段取りよくテキパキと進めてしまいそうですね。

日野 でも日数はカウントしていますから、より短い期間でクリアを目指すという遊びは自由にしてもらえばいいと思っています。1日の終わりに届くメールは、早くクリアした人より、ゆっくりクリアした人のほうがいろいろなものを読むことができますよ。



↑社長や妻や子供たちなどがメールを送ってくれる。ときには迷惑メールも…？

―― 日数制限がないということは、99日を過ぎると画面右上の日付はどうなるんですか？

阿部 100になりますよ。999日の次は1000になって、9999日の次は10000になって、とにかくやればやるほど増えていきます。数字が小さく表示されるんですけどね。

日野 数字が小さくて読めなくなるほど長く遊べます(笑)。

―― すごい！ そんなに長く日数をかけたとき、借金の利息が増えたりしないんですか？(笑)

阿部 その案もあったんですけどね。



↑前作では、進んでいようがいまいが、30日しかピクミンの星にいられなかった

＊ご機嫌なピクミンの歌う『愛のうた』＊

―― 前作の開発中から赤青黄以外のピクミンは考えていたのですか？

阿部 前作のエンディングでは、その3色以外のオニヨンを登場させましたけど、新しい能力を考えたのは『2』の開発が始まってからです。前作をプレイした人が、「こんなピクミンがいたらいいね」と思えるような能力を考えましたね。1匹で重いものを運べるピクミンや、足の速いピクミンがいたら、便利だしうれしいでしょう。だから新しいピクミンの能力は、わりと早い段階で決まっていました。

―― 新しいピクミンに、オニヨンを持たせなかったのはなぜですか？

阿部 やっぱりレア感を出したいっていうのがあったんですね。便利でうれしい能力を持っているぶん、他のピクミンのようにはなかなか増えないので、大事にしつつ遊ばなければならないという。

―― 前作にはなかったピクミンの動きでは、たとえばどんなものがありますか？

日野 いろいろ入ってますよ。僕らも知らないような動きが。プログラムを担当したスタッフが、いろいろやってくれて…。前作にあった、おぼれているピクミンを青ピクミンが助けてくれるっていうのも、僕らが知らないところで彼が仕込んでいたんです。だから、こまかい動きの部分はどんなものがあるのか、僕らも楽しみにしているんです。

阿部 そうそう、今回はある条件を満たすとピクミンたちが鼻歌を歌うんです。前作のCMソングも歌いますよ。

―― ええっ、その条件は？

日野 秘密ですけど…、まあ、鼻歌というのは機嫌のいいときに歌うものですよね(笑)。



↑大ヒットした前作のCMソング。この号が発売される頃には『2』のCMも放映中だ



前作の『ピクミン』ひみつメモ

前作誕生の秘密を知らないキミは、このコーナーをチェックせよ！

参考資料…本誌02年1月号・米国任天堂発行『PIKMIN』プレイヤーズガイド。発言はすべて01年10～11月のものです。

●「マリオの続編のようなものではない、まったく新しいゲームを作ろうとして99年の春頃に開発はスタートしました」(宮本さん)

●「キャラクターは見たことのないやつで、操作も今までになかったものを作れという指令でした」(阿部さん)

●「最初の実験段階では全然別のキャラクターでした。アダムとイブという名のキャラクターで…」(宮本さん)

●「デザイナーたちが集まって打ち合わせをしたときに、多くのキャラを同時に画面に出すためには、表示の軽いものにしたほうがいいだろうと考えたんです。そこで作ってみたのが、球状の胴体に目鼻のついたキャラクターだったんです」(日野さん)

●「最初は、彼らの暮らしを観察するというテーマでした。自分が神のように、彼らへ愛を与えたり、闘争心を与えたりするんです。すると彼らが家を作ったり、子供を産んだりするんです。そのうちに、やっぱりもっと自分が関わりたいと考えるようになったんです。Cスティックを使って群れ全体を自分で動かしたい、というような欲求ですね。やがて、つかんで投げるようにまでなったのです(笑)」(宮本さん)

●「自分で積極的にプレイに関わりたいという気持ちがありましたから、開発初期の段階から、メインキャラクターは自分でどんどん動かしたいなと思っていました」(阿部さん)

●「僕がどうしても入れたかったのは、夕方になってその日が暮れていくという部分なんです。自分が蒔いた種は自分が刈る、というのが世の中のマナーやと思っていまして、まだ自分のすべきことが残っていても、無情に1日が暮れていくという部分にはこだわりました」(宮本さん)

●「アダムとイブの頃は、原始時代のイメージだったんです。村がいくつかあって、マンモスと戦って、戦闘後に味方の種族が何人残るかというようなな。チャッピーも、最初はマンモスくらい巨大な生物だったんです。デザインは変わっていないですけど(笑)。そのうちに、もっと身近なところでまとめたほうがいいなと考えて…」(宮本さん)

●「背景をどうしようかと考えたときに、森の中をのぞきこんだような地形にしようというアイデアがあったんです。その一方でピクミンの動作から、ピクミンはアリのようなものだというコンセプトがかたまりつつあって、その2つがぱっちり重なって今の世界観にたどりついたんです」(日野さん)

●「残酷なものを作ろうとしたわけではないですが、残酷に見えるからはずそうという態度はとりませんでした。僕も子供の頃は残酷な遊びをしましたけど、自分で『ピクミン』を遊んでみたら心が痛んだんで、子供たちにもそういうふうに受け取ってもらえたらええなあと思っています」(宮本さん)

●「マネジメント(管理)することとか、自然の摂理とか、科学や数学といった面での教育をするのには、ものすごくポイントの高いものを作ったと思っていまして、文部省から推薦してほしいと思っているんです(笑)」(宮本さん)

✻ホコタテ運送の新人ルーイ誕生の秘密✻

―― プレイヤーキャラを2人にした理由は？

阿部　前作では、ピクミンが数カ所で仕事をしているときに、オリマーがあちこち移動していましたが、もうちょっと便利に見て回りたいと思っていたんですよ。パソコンのゲームなんかだと、マウスでカーソルをピッと動かすだけで移動できるようなものもありますけど、そういうふうにただ便利なだけではなくて、新しいキャラクターをからめながらそれができたらいいなと考えたんです。

―― じゃあ、結構早い段階で決まっていたんですか？

阿部　そうですね。新しいピクミンを2種類出して、日数制限をなくして、プレイヤーキャラクターを2人にするという遊びのスタイルは、最初の段階で決まっていましたね。

―― オリマーとルーイを使い分けると便利ですよね。

阿部　ただ開発チームでも議論したんですけど、分かれて行動しなければクリアできないというネタは、できるだけはずそうよって。2人で行動してもいいし、ばらばらに行動してうまいこと工夫すればどんどん便利になるというぐらいのバランスで。



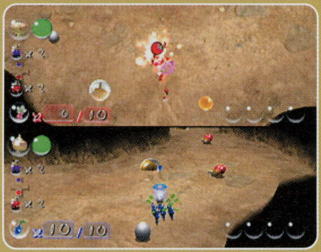


↑このようにオリマーとルーイを別々の場所で行動させ、Yボタンで切り替えると便利

日野　ばらばらに行動することをゲーム側から強制するのではなく、プレイヤー自らがオリマーとルーイを使い分けたことによって、徐々にうまくなっていく自分自身を体感してもらいたかったんです。それと、どうしても2人プレイモードを入れたくて、そのためにキャラクターがもう1人必要だったという理由もありましたね。

―― 前作では2P対戦を入れたかったと宮本さんの発言にありましたが、ついに実現しましたね。

日野　2人で遊べるモードが2種類入っているんですが、特に2Pバトルは秀逸ですよ。これはピクミンAIなど、ゲームシステムの根幹を担当したスタッフのこだわりです。彼が最後まであきらめずに仕様からまとめてくれたおかげで、本編とはまったく違った面白い遊びに仕上がっています。楽しみにしてください。





↑上が赤組と青組に分かれる「2Pバトル」。下が2人協力プレイできる「チャレンジモード」

――ところでルーイは、最初ルージーという名前じゃなかったですか？

日野　英語のloser（敗者・負け犬）と似ているんで変更したんです。

―― 人によってはばらばらで行動することの便利さに気がつかずに、ずっと2人で行動するかもしれませんね。

阿部　そこに気がついてもらうために、オープニングでは最初から別行動をしているんです。

―― ああ、なるほど。だからルーイが離れた場所に放り投げ出されたんですね。これはチュートリアル（ゲーム内で操作方法やルールを覚えるために導いてくれる部分）をしっかり作ろうということですか？



↑オープニングで一瞬見られるルーイのこの表情。なんでこんな目つきがするどいの？

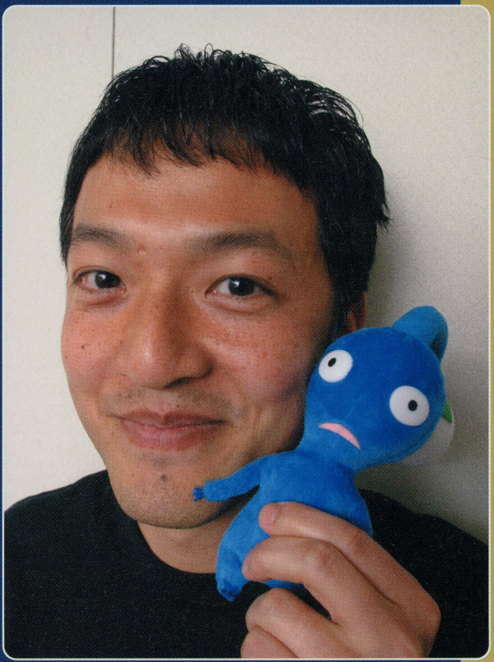
阿部　そうですね。そのために開発期間を延長したと言ってもいいぐらい、序盤の展開は気を遣いましたね。本当は僕らはシステムをくわしく説明せずに、ユーザーへ投げっぱなしでやりたかったと思っていたんですよ。遊ぶ人が自分でいろいろ試して、気がついていってくれるだろうと。ところが、モニタ（テストプレイ）をとってみると、遊びの仕組みを理解しないままの人が多かったんですね。じゃあやっぱり説明を増やしたり、遊びやすく導いてあげなければと考えて、序盤を大きく作り変えることになりました。

―― チュートリアルって、開発サイドとしてはなくてもいいじゃないかと思う気持ちの方が強いものですか？

日野　大事なものだと思っていますよ。開発中はものすごい期間をそこに注いでいますしね。今回も延長してからの期間に、ものすごい量のモニタをとっているんですよ。前作をプレイしていない人がどういうプレイをするかとか調べると、もう僕らが予想できないほどの動きをいっぱいするんですね。そういった人たちがちゃんとプレイできるように、すべての点を吸収しようとしたので大変でしたね。



本当は、僕らはシステムをくわしく説明せずに、ユーザーへ投げっぱなしでやりたかったんです。（阿部さん）



ハミダシニンドリ　ルーイが初めてピクミンと出会うとき、なぜヨダレをたらしていたのか。それはピクミンが、ホコタテ星特産のピクピクニンジンそっくりだからなのだ。くいしんぼうルーイ。

ハミダシニンドリ お宝として登場するファミコンディスクシステム専用ディスク。よく見ると『謎の村雨城』と記されている。知らない人はお父さんに聞いてみよう。

＊日本と海外でお宝は違う＊

―― 前作で集めた宇宙船パーツは丸いものばかりでしたが、今回は四角いものも運びますよね。

阿部 前作では、ピクミンがきれいに輪になって運ぶ姿を見せたかったんですね。今回、四角いものも運んでいますが、実はやっぱり運んでいるピクミンは輪になっているんです(笑)。

日野 最初はやはり丸いお宝ばかりを考えたんですよ。けど、丸いものばかりでは限度があってあまりおもしろくないんですよね。どうしても四角い缶詰を出したくて、それを出してからは居直って何でもありという感じで。

阿部 棒状のものもありますしね。持ち上げるんですけど。

―― それにしても世界中で売られるゲームとは思えないほど、日本色の強いお宝ばかりですよね(笑)。

日野 宝石や何かをお宝にしなくても、僕らが子供の頃にお宝だと思っていたものを、そのままお宝にすればええやんって。大人はものを粗末にしがちですけど、子供の頃って牛乳ビンのフタだって持っていればうれしかったじゃないですか。なんであんなものを集めていたのかよくわかりませんけど(笑)。

山口 権利の関係もあって海外版のお宝は変わりますよ。日本版、米国版、欧州版それぞれでお宝の内容が違うんです。

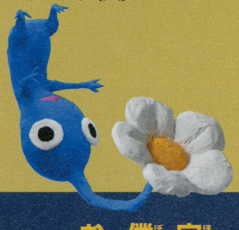
―― まさにお宝ソフト！

日野 アメリカには牛乳ビンに紙のフタがないんですよね。だからフタ類はまったく別物に差し変わります。

―― おにぎりとかも出てきますが…。

阿部 版権のからむお宝以外にも、そういった日本ローカルのものがいろいろあるんですが、あえて残そうかという意見もあるんですよね…。

日野 実在するものをゲームに登場させるため、権利を持っているいろいろな会社と交渉する仕事で、とても多くの人たちに協力をしていただきました。商品を快く使わせてくれた国内と海外の企業にも、この場を借りてありがとうございます(笑)。





宝石か何かをお宝にしなくても、僕らが子供の頃にお宝だと思っていたものをお宝にすればええやん、って。(日野さん)

↓➡商品によっては交渉が難航した企業もあったようだけど、牛乳会社はどこも協力的だったそうです。ところで、みんな牛乳のフタって開けたことある…？



＊お父さんにも響くお宝＊

―― そもそもどうして実際に存在するものをお宝にしようと考えたのですか？

阿部 お宝を集めていくゲームと決まった時点で、実在するものを集めたほうがリアリティを感じられるなと思ったんです。

山口 登場するものは、僕らが子供の頃に目にしたものばかりなんですけどね。

日野 各企業には、ちょっと無理なお願いをしたんですね。いま実際に入手できるものではなく、すでに廃止されたデザインを使わせて欲しかったんです。だから見慣れたものでも、いま手に入るものとはデザインが違っているはずですよ。

―― そう言えば、昭和の匂いのするものが多いですよね。

日野 『ピクミン2』を、どういった層にアピールするのかという議論をしたんですね。もちろん全年齢という前提はあるのですが、前作はとくに幅広い年齢層の女性に気に入ってもらえたと思うんです。だから『2』は、お父さんの世代にも響くようなものが作れたら、と考えたんですね。そういうわけで、30代~40代の人たちに懐かしく思ってもらえるようなお宝を出したんです。

―― 皆さんと同世代ですよね。

山口 最近テレビでも、僕らが青春時代に聴いた曲がよく流れていますよね。それはいろんな会社の中で、僕らの世代がものを作ったり決めたりしているからだと思うんです。

日野 実在のものを出した理由はもうひとつあって、ピクミンがどれくらい小さいのかわかりやすくするために、画面上でのスケール感にはこだわったんですね。牛乳ビンのフタなど実在するものを置くことで、それがより伝わるだろうなと。ゲームの舞台である星がどこなのかは明かしませんけど、プレイした人に自分の日常生活のすぐそばでお話が展開しているような錯覚をおこしてほしいと願って、見覚えのあるお宝を入れたんです。

―― たしかに前作と比べ、より身近な世界に感じます。

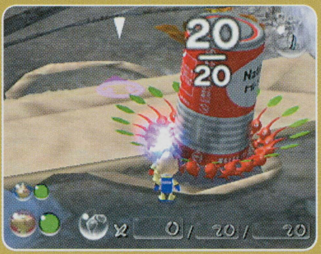
山口 イラストを前作のようなCGイラストではなくてクレイモデルでやろうよっていうのも、いちばん最初はゲーム制作チームからの提案だったんですよ。それは、やっぱり温かみがほしいというか、よりピクミンを身近に感じてもらいたいからなんですね。

―― ピクミンとクレイって意外な組み合わせですが、とてもうまくいきましたね。

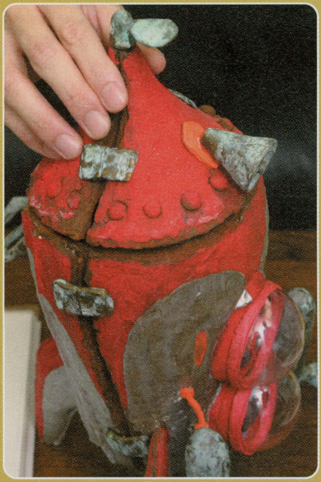
山口 ただ単に、キレイ、すごい、かっこいいっていうイラストではなくて、もう一歩踏み込んだところで、見る人に何か他の感情を植えつけたかったんですね。うまく言えませんが、なんだか切なくなったりするような…。

―― それはアートワークを制作する上で、いつも考えてることですか？

山口 仕事による部分はありますね。営業的な戦略やマーケティングに乗っ取っ

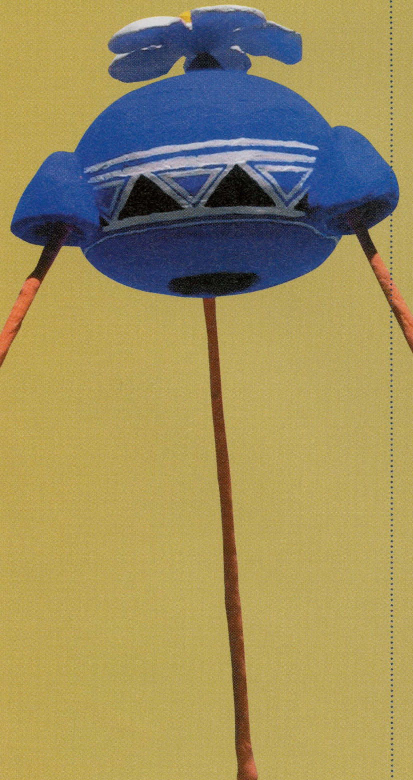


↑身の回りにあるものを運んでいるピクミンを見ると、彼らの小ささを実感できるでしょ？



↑ドルフィン初号機のクレイモデルは、先端部分が開くのだ。中身は空洞だったけど…

て、「こういうのが目を引くだろう」「こういうのがうけるだろう」と考えて描くべき絵もあります。けれど、たとえばテレビのCMなどを見ていて僕らが「いいな」と思えるものは、作っている人たちが本当に楽しんで作っていると感じられるものなんですよね。だから「このゲームやイラストはどういう人が作っているんだろう」と感じてくれる人が『ピクミン2』を遊んだ人の中に1人でもいれば、受け手の感情をつかめたかなと思いますね。



＊がんばって生きていこか、と思えるゲーム＊

―― 間もなく発売です。待っているユーザーにひと言お願いします。

日野　とにかくいろいろな部分が、各スタッフの個性とこだわりのかたまりなので、じっくり楽しんでください。

―― 宮本さんをはじめ、皆さんはいつもその場にいない他のスタッフの仕事をアピールされますよね。

日野　『ピクミン2』の遊びの部分の企画は、多くの部分がプログラマー主動で行われているんですね。そういう意味では、任天堂の中でも珍しいスタイルで開発されている数少ないゲームのひとつなんです。

―― 阿部さんは？

阿部　考えられる限り、入れたいなと思ったことはすべて入っているんで、自由に遊んでください。のんびり遊んでもいいですし、急ぎたい人は急いで遊んでもいいですし。

―― 『2』に関しては、思い残すことはないですか？

阿部　ないですね。

―― 『3』用にとってあるネタがあるんじゃないですか？

阿部　『3』のことは…、そのとき考えます(笑)。

―― 最後に山口さん。

山口　ここ数年、「癒し」って流行りじゃないですか。ピクミンも癒しキャラだと思われがちですけど、僕はちょっと違うと思うんですね。



↑お宝図鑑も、とあるスタッフのこだわりの結晶だという。Aボタンでピクピクにんじんを投げられるのが、うれしすぎる！

―― よくある癒しのCDとか、そういう薄っぺらいものとは違うということですか？

山口　そうです。今回パッケージのデザインは女性のデザイナーに任せたんですけど、大人の女性の持つ優しさが感じられるデザインに仕上がっています。生きることの厳しさを表しながら、優しさも感じられるというか…。女性向けでもなく、子供向けでもなく、大人の男性向けでもない、まさに全年齢に向けたこのゲームにふさわしいものになってますよ。

―― ゲームの中身からアートワークにいたるまで、そういったコンセプトは今回とくに強調されていると感じました。

山口　アートワークの素材の撮影で植物園に行ったとき、広い場所で大の字に寝転がって、空を見たんですよ。そんなことをするのは小学生以来かもしれないですが。そのとき、「空の大きさと比べたら人間の大きさなんてピクミンと変わらへんな」と考えたんですよ。空を見て「自分って、ちっぽけなもんなんや」と割り切ったからこそ、



↑ロケ地は植物園のほか、おなじみ伏見稲荷とか任天堂本社前駐車場とかだそうです

「こんな世知辛い世の中でも、がんばって生きていこか」とわきあがってくるような感覚、それが『ピクミン』に流れているテーマだと個人的には思っているんです。そんなふうなことを、いろんな年代の人に感じ取ってもらえればうれしいですね。

日野　パッケージには全年齢対象と書いてあるんですけど、僕らとしては「全人類」だと思っています(笑)。

キレイ、すごい、かっこいいだけではなくて、もう一歩踏み込んだところで、見る人に他の感情を植えつけたかったんです。(山口さん)



ハミダシニンドリ　『ワイルドトラックス』(スーパーファミコン)という、クレイモデルをアートワークに使ったゲームを知ってる？　山口さんのデビュー作だそうです。

ハミダシニンドリ ゲーム中に、写真入りロケット（ペンダント）というお宝が登場する。これに入っている写真は、日本版では山口さんちのチーちゃんだが…➡

マダマダ　ピクミン　ノ　ハナシ　ハ　ツヅキマス。



最初の頃はクレイモデルを持って、1人で植物園などへ撮影に行っていました。そしたら幼稚園の遠足に出くわして、子供たちが集まってくるんですよ。「なんやこれー？」って。僕、逃げ回ってました(笑)。けど、それがきっかけになり背景とクレイモデルを一緒に撮影することはあきらめ、別々にデジカメで撮ったものをコンピュータで合成して仕上げるようになりました。だからものすごくデジタルなイラストなんですけど、デジタルっぽくならないよう、手作り感や温かみを残すことには気を遣いましたね。(山口さん)

山口　最初のうちは、自然を背景にピクミンを中心としたイラストばかり制作していたんですが、発売を延長した期間にお宝のことをどんどんアピールしていけと、宮本から言われたんですね。だから、アートワークからもゲーム制作に「こんなお宝出してよ」というような提案もたくさんしました。

――　この絵具はどこのメーカーのものですか？（左のイラスト参照）

山口　カミトバ絵具(笑)…※注。あと、こいつは、うちの猫なんですけど(笑)。名前はチーちゃんです。

阿部　そうそう、牛乳ビンのフタを開けるこれって、このイラストを見てゲームの中にも登場させたんですよ。

――　最近はパックの牛乳が主流なので、この道具って見かけませんよね。

阿部　若いスタッフの中には「これなんですか？」っていう者もいて(笑)。

――　ジェネレーションキャップ(笑)。

※注…カミトバ絵具は実在しない会社です。ちなみに実在する任天堂の住所は京都市南区カミトバホコタテ町。

新しい生物

日野　うちのデザイナーたちもそうなんですが、絵を描く人には虫や生き物を好きな人が多いみたいですよ。僕らがスタッフにお願いしたのは、「実際にいそうだけどいないもの」と、「突拍子もないものよりは生々しいもの」というアバウトな点だけでしたね。今回は気持ち悪さも入れたかったんです。なんか、原体験に響くようなね。



➡初登場の生物には思わず「気持ちわる～い」と叫んでしまうやつが多い

オリマー視点のカメラ

阿部　やっぱり、絵をじっくりと見て欲しかったから入れました。

日野　マップデザイナーたちがこだわった世界を、新しい視点でじっくり見てください。

――　前作のときに、頭上視点では遊んでほしくないと宮本さんがおっしゃっていましたが、今回も残りましたね。

阿部　新しいカメラの実験もしたんですけどね…。やっぱり遊びやすいのは事実なので、いまのかたちに落ち着きました。

ラブテスター

日野　任天堂って古い会社なんですよね。トランプや花札にとどまらず、過去にはたくさんの珍品も作ってきたので、このゲームの趣旨にはピッタリで助かりました。そうそう、麻雀牌や花札は子供が遊ぶゲームにはふさわしくないのではないかという議論もありましたが、あえて会社にお願いして使わせてもらいました。古くから人々に娯楽を提供してきた会社なんだっていうことがどうしても伝えたくて。



⬆ラブテスターとはゲーム中でゲットできるお宝センサーのオリジナル名称。その昔、任天堂から発売された男女のラブ度を測るマシンだ。開発はGBの生みの親、故・横井軍平さん

ランダム生成の地下洞窟

阿部　『2』の開発当初から実験・研究を進めてきたシステムです。いろいろ試行錯誤を繰り返しましたが、最終的には現在の矩形（長方形）ユニットの組み合わせによるマップ生成になりました。オブジェクト配置は、ユニット固有のスロットから任意に選ばれセットされるという仕組みです。行き止まりでも、そこに行けば何かいいことがあるかもしれませんよ。

なくなったバクダン岩

阿部　前作で、ピクミンの基本性能を見直したところ、黄ピクミンのバクダン岩関連のところだけ、プレイヤーが覚えなければいけない操作や機能がすごく複雑だったんですよ。『2』ではピクミンも5種類に増えたので、ひとつひとつの要素は少しシンプルにしたほうがいいと考えて、かなり思い切った決断でしたが、黄ピクミンのバクダン岩性能を変更しました。ところで、ちょっと裏技的なものですけど、対戦モードのからくちコースに置いてあるバクダンは、プレイヤーが持って投げることができます。ちょっとしたお遊びですが、試してみてください。



宮本からは、要所要所の重要なところで鋭い意見をたくさんもらっています。そもそもピクミンのゲームシステムを考案した人ですからね。（日野さん）







ピキノツユクサ

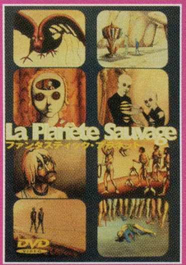
日野 農耕っぽい遊びを作ってみたかったんです。農耕って言ってしまうと何か大げさなものに聞こえてしまうんですけど、とにかく余分なものを排除して植物が育つような状態を作ったら、実りを収穫できるというシステムですね。それは僕自身が、ちくちく遊ぶというか、採集するという遊びが好きだったから思いついたことです。



↑ツユクサの実が視界に入ると、どうしても収穫せずにはいられなくなるのだ

影響を受けた作品

日野 前作の開発中、デザインをどうしようかって話しあっていたとき、みんなで回し観たのが『ファンタスティック・プラネット』というフランスのアニメ映画ですね。奇々怪々というか、シュールで意味不明な映画なんですけど（笑）。設定とかではなく、デザインの影響は受けましたね。



ファンタスティック・プラネット
Le Planet Sauvage
パイオニアLDC
IMBC-0168

←73年フランス・チェコ映画。監督・脚本ルネ・ラルー。巨大生物に支配されたある星の出来事を描いたアニメーション。カンヌ映画祭特別賞を受賞している。さっそく編集部でも入手して見てみたんだけど、あまりのシュールさに寝てしまいました（笑）。ていうか、どのあたりに影響されたのか、まったくわからないんですけど…

サウンド

日野 サウンドチームは、最後の最後までこだわっていました。最初ルーイの笛の音はオリマーと同じだったんですけど、キャラクターをたてるために変えたほうがいいだろうと、ギリギリで変更してくれました。じっくりプレイしてほしいゲームなんですが、それは音楽をじっくり聴いてほしいという意味でもあるんです。地上でも地下でも状況によってサウンドが変化するため、プレイヤーが体感するゲームの手応えっていうのはサウンドに依存している部分が大きいです。

阿部 鳥のさえずりやセミの鳴き声とか聞こえてきますよ。そういうのを聞くと、やっぱりこの近くにピクミンたちがいるんじゃないかなと思えてくるかもしれない。

カードe+

日野 もともとクリーチャーズさんが、机の上で遊ぶ純粋なカードゲームを企画してくれたことから始まったんです。それはピクミンをネタにした、ものすごくおもしろいゲームだったんですけど、いろいろな事情で発売までには至らなかったんですね。そしたら今度は、そのカードをカードeリーダー＋で読めるようにして、GBAで遊べる新たなミニゲームを考えてくれたんです。これがまたおもしろいデキで、これならばということで『ピクミン2』と連携して遊んでもらおうということになりました。

希望の森とめざめの森

阿部 まったく同じではないけれど、いつか歩いたことがあると思えるようなデジャブ感をねらって、わざと似せた造りにしています。

日野 そこは同じ場所かもしれないとか、時間が流れて人間の手が入ったのかもしれないとか、いろいろな空想をしてほしいですね。



↑これは前作の希望の森。やっぱり似てる…

4ガツ29ニチ
ミドリノヒニ
アイマショウ。



ハミダシニンドリ ↘海外版では『ピクミン2』開発スタッフの1人である2Dデザイナーの飼い犬、ゴンちゃんに替わる予定だそうです。な、なんで…？

ハミダシニンドリ

細かな変更要素①／どこでもセーブ機能

携帯機で外でもプレイすることを想定して、どこでも自由にセーブできる機能を搭載。もちろんダンジョンの奥底でもOK!!

極み その1 FFの追加要素 エクストラダンジョンに歴代モンスターが出現



↑巨大な門を模した魔物として、のちのシリーズにも登場。自らの体に持つ異次元空間になにもかも吸い込んでしまうという恐ろしい敵だ



↑その凶悪な強さから、Ⅲでは語り草となっているボスモンスター。一撃がとにかく強烈!! 涙を呑んだプレイヤーは数知れず･･･

第1作でプレイヤーの前に立ちはだかる強大な敵、火・水・土・風を司る4体の悪のカオス。GBAではある条件を満たすことによって、そのカオスの魂が眠るという「エクストラダンジョン」への道が開く。エクストラダンジョンは地下何層にもおよぶダンジョンで、そこには『FFⅢ～Ⅵ』に登場した歴代モンスターが待ち受けている。また通常手に入らないレアアイテムも眠るという。



←通常では入手できない、強力な武器。伝説のモンスターに対抗できる

異世界が入り乱れるダンジョン「ソウル・オブ・カオス」

追加ダンジョン「ソウル・オブ・カオス」は、地上ではありえないさまざまな世界が交錯している不思議な世界。ダンジョンは階層単位で自動生成されるため、どこにたどり着くか行ってみなければわからず、奥底に待ち受けるモンスターの強さも計り知れない。



←モーグリのようなキャラがいっぱい…



➡ここは墓地か？ 建物も寂れているようだ



←あの宝箱はカヌーを持っていなければ取れない？



➡一見普通の町だけど人々の顔色が悪いような…

原点 GBAで極まる

FINAL F

AD

画面初公開+開発者を直撃

『ファイナルファンタジー』の原点である『Ⅰ・Ⅱ』が、GBAで大復活！「なんだ、新作じゃないの？」と思ったアナタ･･･、甘い！ 今回の復活は、その位置づけにおいて大きな意味を持つ、新生『FF』の始まり。オリジナル版の魅力を生かした追加要素、現代的カスタマイズと、完全版たるその内容を、とくと見よ！

極み その2 FFⅡの追加要素

物語で散った英雄たちのエクストラストーリー

『FFⅡ』では多くの英雄たちが世界を救うために自らの命を捧げ、散ってゆく。そんな英雄たちの魂が集い、パーティを組んで再び戦いの旅に出るのがエクストラストーリー「ソウル・オブ・リバース」。ゲームクリア後に語られる、もうひとつの『FFⅡ』だ。





↑↓この冒険の舞台は、本編と同じマップなのだろうか？

↓絶対ありえなかったはずの、英雄同士の夢のパーティも実現。本編では語られないエピソードが明らかに…？

幻の最強武具がどこかに…





→強い力を持ちながら物語で命を失ったミンウをはじめ印象深いキャラたちが再結集！

死んだはずの英雄が再び



↑本編では入手できなかったレアアイテムが入手可能！



ハミダシニンドリ 細かな変更要素②／顔グラフィックの追加

『FFⅡ』では、メッセージウインドウに各キャラの顔グラフィックを追加。表情変化のバリエーションもある。

『FF Ⅰ・Ⅱ』を知らない人は、次ページの基礎知識へ！

ANTASY Ⅰ・Ⅱ® VANCE®

ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱアドバンス

GBA

タイトル	ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱアドバンス	価格	6090円（込）
発売元	スクウェア・エニックス	ジャンル	RPG
発売日	7月	プレイ人数	1人用

オリジナル版の『FFII』ではバトル中に装備したアイテムしか使用できなかったものが、所持アイテムすべてを選択できるように変更。





↑しばらくゲームを進めたところで入るこのシーンはその後の映画的演出のさきがけに

クリスタルをめぐる時空を超える物語が背景の王道的RPG。プレイ開始時に6種のジョブから好みで4人のパーティキャラを選択できるシステムが最大の特徴。広大なマップをすみずみまで冒険するための飛空艇や、魔術士のスタイルなど、さまざまなエッセンスがその後のシリーズに引き継がれている。



↑暗黒に覆われた世界に現れた4人の光の戦士。その手には輝くクリスタルが握られていた



↑大空を駆る飛空艇の移動シーンは、じつはオリジナル版とはまったく違う。さりげなくSFCチックな擬似3Dになった



6種のジョブで自由にパーティを作る楽しみ 『FF』シリーズの基礎となる試みが満載



↑セリフ表示は漢字混じりのテキストか、ひらがなのみの表示も選択可能。小学生ユーザーへの配慮だ



↑アイテム購入などのインターフェイス関係は2作を統一。快適に、違和感なくプレイすることができる



↑選択した行動に合わせてキャラが動くサイドビューバトル。対面式のドラクエとは正反対を狙った戦闘スタイルだ



／操作コマンドの統一。オリジナル版では戦闘中「逃げる」を選ぶとき、キャラごとに選ぶ必要があったものを、LRボタン同時押しでまとめて逃げられる。



性格付けされたキャラクターが、感情豊かに表現するイベントシーンなどが強化、人間ドラマとしての物語性を確立させた『FFII』。システム面でも、熟練度システムやワードメモリーシステムなど、意欲的なシステムを投入。他のRPGとは一線を画す映画的手法など大作感をたっぷり味わうことができる1作だ。



←ゲームは帝国軍の黒騎士団に追い詰められるシーンから。この先の意外な展開はさすが！





↑→おなじみのFFのマスコットキャラ。『II』ではプレイヤーたちを乗せ、猛スピードでフィールドを疾走する

チョコボのデビュー作！



→再登場の飛空艇は、その後大空を翔ける『FF』のシンボルとしてシリーズに定着

FFII

熟練度など斬新なシステムを随所に投入 キャラの個性が前面に現れ、物語性が強く



↑経験値の概念がない代わりに武具を使い込むことで熟練度が上がり強くなる「熟練度システム」を採用。当時としては革新的



↑会話中の言葉を記憶、町の人に尋ねることができるワードメモリーシステム。こちらも他になかなか類を見ないシステムだ



↑戦闘中の演出もさらに向上。力押しだけでなく頭を使って戦うボスなどもあり、バトルの臨場感が高まっている

オリジナル版『FF』のプレイヤーキャラのグラフィックは、のちに『聖剣伝説』シリーズを生み出した、石井浩一さんが自ら描いたもの。グラフィックと言ってもドット絵で、↗

FINAL FANTASY I・II ADVANCE
ファイナルファンタジーI・IIアドバンス

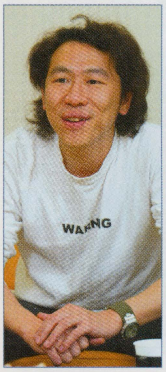
賛否両論は承知の上。守りに入らず、新旧両方のファンをつかむのが新生FFのテーマ

開発者インタビュー

スクウェア・エニックス
第7開発事業部　事業部長
プロデューサー／ディレクター

時田貴司さん

FF I・II復活の仕掛け人、時田貴司さんに緊急インタビュー。今回も自ら現場で追加シナリオを手掛ける、そのクリエイター魂に迫る!!



PROFILE

1966年1月24日生まれ。神奈川県出身。『キングスナイト』（FC）のCMに感銘を受け、旧スクウェアに入社。MSXタイトルのグラフィックを手掛けたのち『FF』では天野喜孝さんの絵をドット絵に起こす。FFシリーズの開発と並行して『半熟英雄』（FC）や『魔界闘士Sa・Ga』（GB）などを手掛け、『FF Ⅳ』（SFC）ではメインのディレクションを担当、『ライブ・ア・ライブ』（SFC）、SFCのサテラビュータイトルなど、SFCやGBで数多くのディレクション経歴を持つ。最新作は『半熟英雄対3D』

RPGはファミコンミニに向かない!?

―― 数字の付いたFFのロゴが任天堂ハードで見られるのは、感慨深いものがありますね！

時田　SFCの『Ⅵ』が94年だから、ちょうど10年ぶりで。京都に行くのもずいぶんひさしぶりでした（笑）。

―― いつ任天堂に行かれたんですか？

時田　去年の夏頃です。その前はたしかファミコン版ディスクの『中山美穂のトキメキハイスクール』の開発を大阪の旧スクウェアでやっていた頃で、任天堂の旧社屋に2週間くらい缶詰になった記憶が（笑）。

―― その頃のお話は、またぜひ別の機会に（笑）。挨拶したとき、任天堂の反応はどうだったんですか？

時田　「ぜひ、Ⅲもお願いします」と言われました。

―― それはぜひ僕らからも！（笑）　去年の夏といえばファミコン20周年でしたけど、そのとき「ファミコンミニ」の話は出なかったんですか？

時田　そのときはなかったですね。多分「ファミコンミニ」はそのあとに出てきた話だと思うので。今回の『I・II』が偶然ぶつかった感じではありますけど。

―― ファミコンミニの候補としては『FF』も当然ありそうですが…？

時田　うーん、コレクターズアイテムとしてはアリですけど、なにぶん昔のRPGなので、今そのままやるにはバランスがちょっと。とくに『Ⅱ』のダンジョンなんか、地獄のように辛いと思いますよ（笑）。

―― 今のユーザーには厳しすぎる？

時田　気楽に遊べるアクションなら欲しいかもしれませんけど、腰を据えて遊ぶRPGとなると、不親切なところも多くて、今遊ぶには辛いんですよね。ですから今回もそういう意味で、システムの改良やインターフェイスの統一をしています。

―― なるほど、そういうわけなんですか。ところで、今回の開発のきっかけは？

時田　今の『FF』のユーザー層は、『Ⅶ』以降のPSユーザーの割合がすごく多いんですよ。今回はそれよりも下の年代の、新しいユーザー層に広めていきたいという狙いがあって。それならもう、GBAしかないだろうというところで決めました。

―― これまでの移植とはちょっと意味合いが違う？

時田　そうです。いわゆるポケモン世代のユーザーを意識して、遊びやすくリニューアルを施して。『ポケモン』でRPGを知ったユーザーが、より深みのある物語やシステムを受け入れられる頃だと思うので、そこにアピールするような形で進めたのが今回のGBA版『FF I・II』なんです。

―― 最初から『I』と『II』をカップリングする方向だったんですか？

時田　ええ。ナンバーズ（数字の付いた）の『FF』ではよく「システムの奇数」と「ストーリーの偶数」って言われるんですけど、このベクトルが違う2作を合わせて『ファイナルファンタジー』を語るべきだろう、と考えたんです。

―― イメージイラストも天野喜孝さんの絵画的なものからデフォルメキャラになってますよね。

時田　小学生くらいからでも興味を持ってもらえるように。これはもう、賛否両論あるだろうなというのは承知の上で。それでもGBAのメインユーザーに直球で勝負したかったんですね。

今のユーザー向けのリニューアル

―― リニューアルにあたって、システム面にもかなり手を加えられたようですね。

時田　そうですね。たとえば『I』の場合は、魔法が

FF I ジョブキャラクター

ゲーム開始時に選べるジョブ6種類のうちの4種類





戦士

剣と盾を装備できる、戦闘に欠かせない存在。魔法こそ使えないが、攻撃力・防御力に優れる万能ジョブ。





白魔術士

回復系や防御系を中心とした白魔法を使いこなすジョブ。パーティをおもに守りの面で支援する魔術士だ。

回数制だったのをMP制にしたりとか。お金は当時、時間をかけないと本当に貯まらないんですよ（笑）。そこをわりと普通に戦っていくだけでそこそこ貯まるようにしたり。

―― 昔のゲームはお金やレベルがシビアですから「稼ぐ」必要がありますね…。

時田 最近のシリーズでは宝箱だけ開けていれば、どうにか進めるバランスなんですけど、昔はお金を貯めて武具を買わないと手に入らないんですよ（笑）。

―― 宝箱を開けたら1ギルしかない、なんてのも平気であったりしましたね。

時田 ダンジョンのかなり奥深いところでもね（笑）。そのへん今回は、モンスターがアイテムを落とすようになってたりしますよ。

―― 『II』のほうは熟練度システムが特徴になっていますけれど。

時田 あれはやっぱり、今も続く河津（河津秋敏さん。キューブで『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』を手掛けた）スタイルで。熟練度なんかは、今の時代はむしろアリなシステムで、逆に15年くらい早かったんじゃないかと（笑）。

―― 当時遊んだ者としては、遊ぶほうがグイグイひっぱられる感じのシステムで、かなり刺激的でした。

時田 当時、デバッグも泣きが入りましたから（笑）。

―― その辺はどのような調整を？

時田 熟練度は、以前は魔法を上げると力が下がったりしてたんですけど、今回はそれをやめて上乗せで、マルチキャラが作れるようなバランスに見直しました。上がるスピードも、体感として4倍くらいの速さになってると思います。

―― それだけ聞くと、だいぶ甘くなった気が（笑）。

時田 そうでもないですよ。今のユーザーにはそれぐらいやる必要があるし、やっぱり携帯機なので、テンポよく遊ばせるっていうのをすごく意識してます。そこはオリジナルを尊重しつつも、リニューアルしなきゃな、と。

―― 逆に、今回の開発で改めて発見したことなどはありますか？

時田 ありますね、やっぱり。たとえば『FFII』で初めて全体を通してのストーリー性のようなものが入ってきたんですけど、そこで町の人のセリフひとつひとつが織り成すゲームとしての演出が、すごくコンパクトに、だけど先が気になるように、絶妙に盛り込まれてるんですね。

―― 先が見たくなるような演出、ですか。

時田 これが今のRPGだと、ムービー見たさに先に進むという風潮が強くなって。そういうものじゃない、先が見たくなる演出は、昔の限られた容量で少人数で作っていたほうが、よくできてたんだなぁというのを再認識させられました。温故知新じゃないですけど、今はみんな、ゲーム作りの原点に帰る時期なのかもしれませんね。



←町の人すべてに話を聞くのは当時の基本。すべてに意味があるからけっして面倒じゃない

「自由度」という言葉の本当の意味

―― 今回の開発で気をつけてることは？

時田 「わかりやすい面白さ」ですね。今回に限らず僕の最近のスタイルだと思うんですけど。雑誌なんかを見ると「なんとかシステム」ってやたら入ってるゲームとかがあるじゃないですか。そうすると逆に、何が面白いのかが見えにくくなってるんです。

―― 似たようなゲームが多く感じますね。

時田 「このゲームはコレがおもしろい」っていう軸を、きっちり据えるべきだと思うんです。そういう意味では、この『I・II』は、非常にわかりやすいと思います。

―― そういう意味では、今回の「コレ」は？

時田 『I』はジョブ、『II』はシナリオと熟練度ですね。

―― 今、『I』のジョブみたいなシステム主体のゲームって探してもないんですよね。どうしても物語性が強く出てしまって。

時田 そうですね。作る側が、アニメとかマンガを作る感覚と同じ感覚なんだと思うんですよ。ゲームじゃなくて。

―― たしかに、そうかもしれません。そういう意味では、いまのRPGにはない純粋なゲームの面白さがあるんでしょうね。

時田 僕も今回、デバッグするのは楽しいですから。最初のジョブを選ぶところで、自分好みのチョイスをしたり。今「自由度」って言葉は本当によく使われますけど、ストーリー的な意味あいがほとんどじゃないですか。だから最初から自由度が与えられるゲームっていいなぁ、と思いながらプレイしてますよ。

―― その気になれば、白魔術士だけでもパーティが組めるんですよね。

時田 まぁ、クリアできるかどうかは別ですが（笑）

―― 今の時代、結構大胆ですよね、そういったことができるというのは。

時田 まぁ、ムチャしたい人はどうぞ、ってことでしょうね（笑）。

―― あとはメリハリやテンポなど、見えにくいところにも手を加えている？

時田 PS版のリメイクからなんですけど、イベントなんかで凝る傾向があったんで、極力シンプルにしたんですね。たとえば！マークが出る演出なんかは、本当にびっくりするときにだけ使うように。あんまり多用すると、慣れちゃうじゃないですか。

―― なるほど。

時田 ああいうのはやりすぎちゃいけないんですね。やらないからこそある価値、というのがあるんで。RPGってかなりのボリュームがあるんで、メリハリは本当に大事なんですよ。

新旧両方のファンを納得させたい

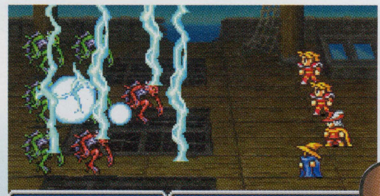
―― GBAでの開発は時田さんとしては初めてになりますけど、作ってみての印象は？

時田 やっぱり懐かしいですね。ファミコン、スーファミとドット絵をやってきた人間としては。

―― ここしばらくは3Dオンリーでしたものね。

時田 これでいいじゃん、という作りができるのが、

ハミダシニンドリ ↙当時は形と色の組み合わせで見せるしかなかったものの、逆に記号として印象にも残るものだった。とくに白・黒・赤魔術士などのスタイルは後のシリーズにも受け継がれている。





黒魔術士

攻撃魔法を中心とした黒魔法を操る魔術士。高レベルの魔法で一撃で敵全体に大ダメージを与えることも可能。





赤魔術士

白・黒魔法をバランスよく両方使いこなす魔術士。剣も装備可能で、臨機応変に戦える。

ほっとするところなんですよね。最新技術を使って3Dで作り始めるとキリがないし、詰め込むほど終わりが見えなくなる。GBAの場合は、画面の小ささを意識してわかりやすくしなきゃいけないって意味でも、落としどころがわかりやすい。

―― 省略したり、切っていくのが大事なことになっていくんですね。

時田 そうですね。あといちばんいいのが、プログラムにしてもグラフィックにしても、ちょっとした追加でもすぐ反映されて、出来上がってくるレスポンスもいい。それでおのずと作りこんだゲームが出しやすいのかなぁ、と思います。

―― このあともGBAで作ってみようか、ってなりませんか?

時田 そうですね、完全新作を作るのもアリだと思いますし。

―― ナンバーズの『FF』なんかが来るとか・・・?

時田 うーん、それはどうでしょう?

―― まぁそれは順次、作っていただくということで(笑)。今回は何人くらいで作られてるんですか?

時田 トータルで20人くらいですねだから、少ないほうで。だいぶ、最近のうちの会社の傾向とは逆を行ってるかもしれませんけど(笑)。

―― GBAだからできる、というのもありますよね。

時田 僕自身はもう、大人数じゃあまり作りたくないなぁとは思ってて。せいぜい25人～30人くらいがチームとして見渡せる限界なのかな、と。50人以上いると、もう何人でも同じになってしまうから。

―― 人数は少ないほうがいい?

時田 ある種アマチュア的に、かつプロとして作るんであれば、ですね。それに加えて、期間と容量が限定されていたほうが、みんな削る努力をする分、大事なものがプッシュできるのかなと。

―― 削る作業、ですか。

時田 僕は昔、『FFIV』のときに初めてイベントのメッセージを起こしたんですけど、根詰めて一気に書いたら「4分の1にしないと入らないよ」って言われて。当時は週に1回くらいしか家に帰れなかったんですけど、その日はさすがにショックで帰りました(笑)。

―― ショックでしょうね、それは(笑)。

時田 次の日もう、いらないところガンガン削って。でも結果そのほうが、ユーザーに伝えたい部分がしっかり伝えられたのかなぁと思うんです。

―― 時田さんはご自身でドップリはまって作られるタイプなんですね。

時田 そうですね。今回は『II』の追加のイベントなんかも自分でシナリオを書きましたし。人にやらせてダメ出しするよりも自分でやったほうが早いし、やりたいというのもあるんで(笑)。

―― 追加要素やリニューアルの内容から、作り手も楽しんで作ってる、という感じが伝わってきます。

時田 その辺は、「I・II」は移植でこれまで何回か出てますけど、「またかよ」じゃなくて「こう来たか」って言わせたかったんですね。オールドファンたちにもこれなら買おうって。僕がユーザーだったら、間違いなく買うと思うし(笑)。今回の基本はリニューアルで、下まで『FF』のユーザーを広げるのがチャレンジなんですけど、コアなファンもつかみたいんです。

―― 欲張りですね～。

時田 ははは(笑)。でも、今回どっちかに行ったら、絶対逃げになっちゃうなと思ったんです。両方をおさえること。今のゲーム全体がそうなんですけど、あまりゲームをしないライト層と、よくゲームをするコアな層どっちも満足させることが、今回のリニューアルには大事なのかなと。

―― 歴代モンスターの登場なんかは、編集部でも話題が盛り上がってましたよ。

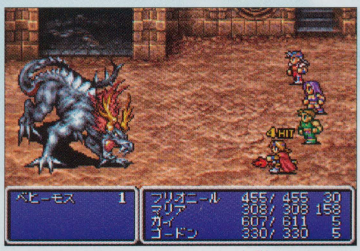
時田 あれは2Dだからできるんですけどね。データにも世界観的にも。ある意味FFの創世記のモンスターオールキャストみたいなノリが出てますから。

―― 『II』の追加要素で、死んだキャラの物語という発想も大胆というか…。

時田 『II』で初めてストーリー性が出てきたんですけど、次々に重要なキャラたちを失っていくじゃないですか。そんな失ったキャラたちに愛着がある人に向けての意味もあって。

―― ユーザーがず～っと思ってた「メインキャラが死にすぎ」っていうことを、ある意味逆手にとった発想ですよね。

時田 そうですね。それが本筋の戦いとリンクして最後の敵を倒す、みたいな部分を作れたら、オールドファンたちも納得するだろうと。



←ゲームクリア後に遊べる「エクストラストーリー」。オールドファンのツボをついた発想だ

―― やっぱり、ユーザーの視点をしっかり考えて作られてる感じがします。

時田 僕は若い頃アルバイトしながら演劇をやってたんで、そこでお客さんのありがたさと怖さを知ったんで。ゲームってなかなか、間接的にしか伝わらないじゃないですか。そういう意味ではすごく、集団で何かを作ってお客さんに見せるっていうのがいい経験になったな、と思ってます。

―― ああ、それが時田さんが作る、ゲームのカラーなんですね。

時田 そうかもしれませんね。それを利用することもあるし、逆に励まされたりもしたり。

―― 反応を見るのが楽しい?

時田 やっぱり、やっておもしろかったって言ってほしいじゃないですか。ゲーム作っていていちばん楽しいのって、最初のテストプレイヤーの感想なんですよ。当然ずっとやってると、重箱のスミをつつかれちゃうんですけど(笑)

―― 楽しみなのは最初だけですか(笑)。

時田 本当に。うちのチームのみんなもそうですし。作りたいものを作るっていうのも大事なんですけど、お客さんのために作るっていう部分も忘れてはいけないと思うんですね。

FFはなんでもありの個性が武器

―― 時田さんにとって、FFシリーズの定義とは?

時田 攻めること、守らないこと、でしょうか。『FF』

ハミダシニンドリ

単体では気付きにくいが、今回のGBA版は実際のファミコン版から大幅に手を加えたグラフィックになっている。オリジナルのイメージを残した仕上がりが配慮されているのだ。

FFII メインキャラクター

物語の主人公として、明確な個性が付いている





フリオニール

育ての親をパラメキア帝国の襲撃により失なってしまった若者。反乱軍に加わって帝国への復讐を決意する。





マリア

フリオニールとは兄弟のように育てられた。行方のわからぬ兄レオンハルトの身を案じながら、帝国軍と戦う。

は作品ごとに変化が求められるんで、継承はしつつも、必ずチャレンジャブルなものを入れるっていう。そのたびに賛否両論が絶対あって、『Ｉ』のあとの『Ⅱ』ですらありましたし。でもそれをやっていけてるのが、『FF』の懐の深さだと思うんです。

—— 旧スクウェアらしさ＝FFらしさなのかもしれませんね。

時田 それは一体何なのかっていうと、「個性」でしかないんですよね。とことんやる個性、みたいな。石井（石井浩一さん。GBAで『新約 聖剣伝説』を制作総指揮）にしても河津にしても独自のスタイルを持ってますし、芸人根性、芸風みたいな（笑）。

—— 芸風（笑）。でも、それはわかります。

時田 好き嫌いは分かれてもいいと思うんですよ。さっき言ったこととは矛盾しちゃうんですけど、万人に楽しんでもらうのは絶対ムリ。でも、万人に遊びやすくする努力はするべきだと思うんですけど、基本は好き嫌いなんで、それをハッキリさせるほうが大事なのかなぁ、と。

—— 今のユーザーが『FF』に求めるものって何だと思いますか？

時田 最近はグラフィックのクオリティだと思うんですけど。今回はGBAというハードの中で、それなりに頑張っている部分もあるんですけど、それだけじゃない。何でもありなところかもしれません。

—— FFシリーズが10数年続くなかでユーザーの好みが細分化して、どのベクトルに作っていくかが難しくなってますよね。PS2で出た『X-2』なんかは、かなり絞り込んでますよね。

時田 あれは僕も最初、『X-2』の話を聞いたときはえ〜って思ったんです（笑）。それはいくらなんでもなぁ〜、って。でも出来たものを見ると、作ってる人間がハジけてるのがわかるんですよね。『FF』を遊んじゃおう、っていう。そのスタンスでいいのかな、って。

—— 考えが変わった？

時田 『X-2』は作ってる人間の顔が見えるし、結果としてサービス精神でしっかり楽しませる作りになってて、ゲームとしての懐もすごく深いものになってる。そういう意味では、PS2で初めての『FF』だった『X』は王道っていうプレッシャーがあって、それが『X-2』ではじけた。カウンターカルチャーじゃないですけど、そういうのがじつは『FF』のパワーなんじゃないかなぁと思うんです。

—— なるほど、そうですね。

時田 もともと昔、『ドラゴンクエスト』がライバルだった『FF』には、その部分しか武器がなかったんですよ。だから無難なことは絶対やりたくないですね、『FF』のナンバーズだったら。今回はこうくるのかって、ユーザーをビックリさせるようなことをしなきゃ。

—— そういう意味では、今回『Ｉ・Ⅱ』が出るって聞いたユーザーは、そうとう油断してるでしょうね（笑）。

時田 うんうん。絶対「また移植か〜」って思うだろうね。でもそこは絶対払拭したいですね。

社内にライバルがいるから出来る

—— 時田さんが18年、モチベーションを持ってゲーム作りができる理由は？

時田 それは周りにライバルがいるからでしょうね、やっぱり。

—— 社内での、という意味で？

時田 そうですね。ライバルが近くにいるのって、燃えるじゃないですか（笑）。お互い、こう来たか、じゃあこっちは…、って言う感じに、身近に刺激があるから枯れずにいられる。もしこれが開発がひとつしかなくて僕しかいなかったら、これほど長くは続けられなかったでしょうね。

—— みな何かしら『FF』シリーズに関わってきたメンバーですよね。

時田 みんな『FF』で共にゲーム作りを経験して、マスターしたら自分のやりたいものを立ち上げて、というのをやってきたんで。のれんわけしたラーメン屋みたいな関係で（笑）。

—— スクウェアとエニックスが合併してからはライバルが増えましたけれど（笑）。

時田 ですね（笑）。合併したからには『FF』『ドラクエ』が最大のライバルで、そこを超えるには絶対同じことをやっててもダメかなぁと。そういう意味では、この『Ｉ・Ⅱ』を、最新のハードで3Dでという風にやることには僕はあまり意味を感じなかったし、それよりは新しいユーザーに、新しいバランスで遊んでほしかったんです。基本的に僕があまのじゃくなせいもあるんですけど（笑）。

—— 最後に、初めて『FF Ｉ・Ⅱ』を遊ぶ人とこれまでのファン、それぞれにメッセージを。

時田 初めて遊ぶ人には…、とにかく感覚的に、好きに遊べるゲームなんで、いろいろ試してください。ああ、なんかひさしぶりだなぁ、このセリフ（笑）。

—— 嬉しそうですね、本当に（笑）。初心者は『Ｉ・Ⅱ』、どっちから遊ぶべきでしょう？

時田 うーん、初めての人はやっぱり『Ｉ』からでしょうね。『Ｉ』のジョブ制があるから、『Ⅱ』の熟練度がより味わい深くなるので。

—— なるほど。それではこれまでのファンには…？

時田 ものすごく快適な空間と、驚きを用意していますので、ぜひまた遊んでください！



←バックに見えるのは天野喜孝さんが描いたオリジナル版のイメージボード

ハミダシニンドリ 時田さんによれば、現在の開発状況は85％くらい。これからデバッグに入る段階で、なるべく前作をやったことがない人間にプレイしてもらい、最終的な調整を行うとのことだ。





レオンハルト

マリアの実の兄で、フリオニールとは義兄弟。帝国の手から逃がれる途中、行方不明になってしまった。





ガイ

鍛えぬいた肉体を駆使した怪力が自慢。温和な性格で、動物と意思を通わせることができる不思議な力を持つ。

特集

心の中でよみがえるファミコンミュージック

ファミコンが発売されてから20年以上が過ぎた今、改めて当時のソフトが注目を集めているのはなぜなのか。ぼくは、その理由のひとつを音楽だと考えました。当時を知る人は、昔の思い出がよみがえってくるのではないでしょうか。そして未経験の人も、その独特な「本物」の音色になにかを感じてくれると信じます。

（かややん）

スーパーマリオブラザーズ3

SUPER MARIO BROS. 3



ニンドリでしかゲットできない特別バージョン!

ファミコン内蔵音源の最高峰とも言われる『スーパーマリオ3』のオリジナル楽曲を完全収録！ リメイク版とは違う音の響きをご堪能あれ！

付録CDは49ページ





ぜひコンプリートをめざしてね！
ゲームサウンドCD付食玩もいよいよ発売開始！



- ヨーグルト味キャンディ、8cmCD1枚入り
- CDは全20種（ノーマル15種、シークレット4種、スペシャルシークレット1種）
- 4月下旬発売
- 価格：315円（税込）

ゲームサウンドミュージアム

～ファミコン編～

今回の特別付録は、メガハウスから発売される本商品のスペシャルバージョンなのだ。キャンディの入った箱の中に、任天堂の名作15本＋シークレット5本の内、いずれかのサントラCDが入っている。全国のコンビニエンスストア（一部を除く）、玩具店などで発売されるので、要チェック！



くわしくは47ページ



特別付録 CD 全30トラック 完全紹介

曲が流れる場所・場面を『3』のゲーム画面付きで解説

『スーパーマリオ3』をファミコンの音源そのままに収録した特別付録CD。ここからはCDに収録されている全30曲の使われている場所・場面をゲーム画面付きで紹介していくぞ。CDを聴きながらココを読めば、ゲームの雰囲気を感じ取れるはずだ。

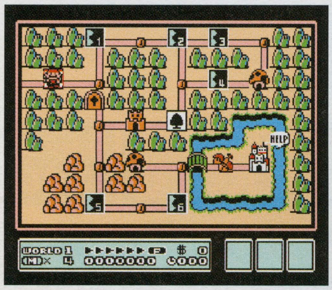
ファミコン版『マリオ3』はスゴかった!!

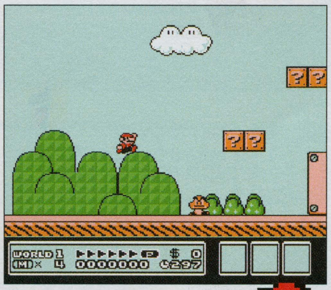


『マリオ3』は、ファミコンの性能の限界に挑んだような作品だった。上下左右に大きく広がったマップ。画面に入りきらないくらい大きな船、戦車。強制スクロール面では、画面下のあたりが少しチラついていて、「ムチャしてるな～、頑張ってるな～」と感じたものだ。もちろん音楽もそう。サンプリングを本格的に楽曲へ導入したことにインパクトがあった。この作品は、間違いなく1988年当時のFC史上最高の技術が結集していたのだ。今ではGBA版『スーパーマリオアドバンス4』でも同作品を遊ぶことができる。曲も、ファミコンより高価で豪華な音源でアレンジされている。それももちろんいいのだけど、やはりオリジナルの音には、当時のスタッフの意気込みが感じられるのだ。

01 マップ1ワールド

収録時間 00:40



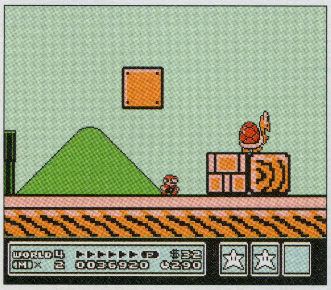


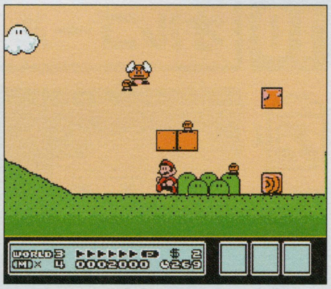
曲の解説 **冒険のはじまりを予感させるアップテンポなリズム**

ワールド1のマップ画面で流れる音楽。スタンダードなステージであるワールド1は、音楽も『マリオ』ならではのノリのいい曲なのだ。

02 地上BGM

収録時間 01:06



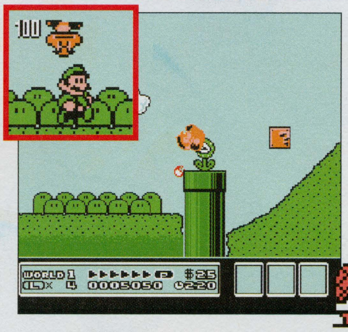


曲の解説 **ティンバレスの音色に注目**

地上を進むステージで流れる音楽。まさに『3』のテーマ曲というべき音楽。『3』の特徴であるティンバレスが曲のアクセントとなっている。

03 無敵BGM

収録時間 00:17

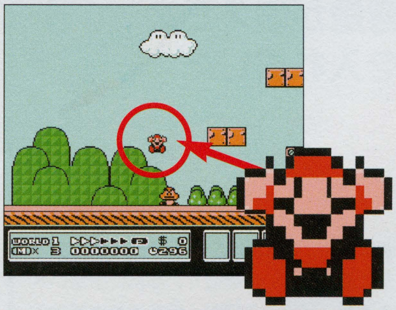


曲の解説 **ハイテンションのメロディの連続が心躍らせ、はやる気持ちを煽る**

「スター」で無敵状態になると流れる曲。シリーズ第1作目から変わらぬハイテンポなメロディ。急がなきゃ急がなきゃ! とあせって失敗しちゃった人も多いのでは?

04 ミス

収録時間 00:05



曲の解説 **明るめの曲調で最後はティンバレスで締め**

敵に触れる、穴に落ちるなどしてミスをしてしまったときに流れるわずか5秒の音楽。曲の最後に流れるティンバレス2発がいいカンジ。

近藤さんが語る『3』メロディ制作秘話―❶

02 地上BGMの制作は苦労させられました



近藤 浩治さん

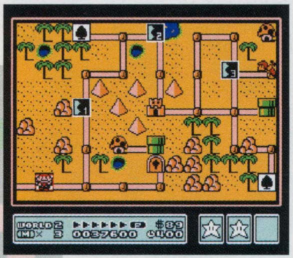
こんどう こうじ
●任天堂 情報開発本部所属。『スーパーマリオブラザーズ』や『ゼルダの伝説』など、任天堂を代表する作品のサウンドを担当。ゲームミュージック制作の第1人者

―― 世界一有名なゲームミュージック『スーパーマリオ』の続編ということで、『3』の音楽を制作されるにあたってプレッシャーのようなものはありませんでしたか?

近藤 パーカッションの音を入れて、それを活かした曲にしようとしていたので、あまりプレッシャーは感じていなかったと思います。いや、02 地上BGMで苦労していたので、プレッシャーを感じてたのかなあ? …忘れちゃいました。

この項の構成・執筆：本ちゃん(着ボイスはドラマ「ナイトライダー」のキットの声)

05 マップ2ワールド
収録時間 00:28

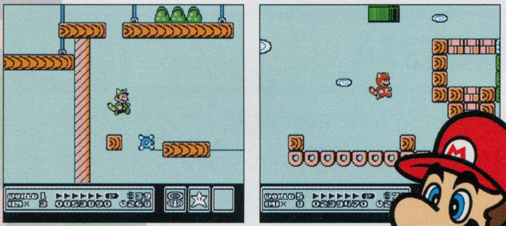


曲の解説

ジャングルにいるような気分になる(?)低音メロディ!

ワールド2のマップ画面で流れる音楽。明るい曲調のワールド1とは一転して、低い曲調。パーカッションがメインの音で、まるでジャングルにいる気分になるはず。

06 アスレチックBGM
収録時間 01:17





曲の解説

高音&アップテンポでジャンプも軽やかに

ジャンプを駆使して進んでいくステージで流れる。導入部分の高音が特徴で、細かくリズムを刻んでいく。ジャンプでリズムよく進んでいくステージにピッタリの曲。

近藤さんが語る『3』メロディ制作秘話―②

ROMのメモリ容量が増えたので、パーカッションを入れました



――『マリオ3』の特徴であるティンパレス※のサンプリングは、どのような発想から取り入れたんですか?(最初にサンプリングを使うことが決まっていたんでしょうか?)

近藤 このサンプリング機能はデルタモジュレーションと言い、もともとファミコンに備わっていた機能で、非常に少ないメモリで録音した音を再生できますが、ピッチを細かく変える事はできなかったのです。ですから、メロディー楽器として使うのは無理だったのです。それと、メモリ容量が増えるという事でその増えた分でパーカッションを入れようと考えました。

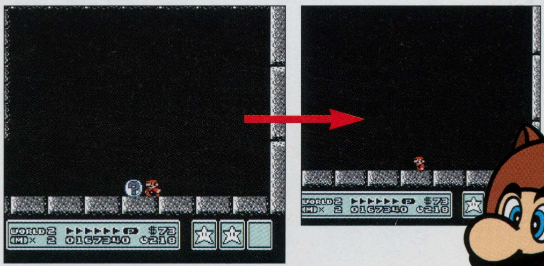
――サンプリング音を使うにあたって、なにか問題はありましたか?

近藤 ノイズを減らすのに色々と試行錯誤してました。



※ティンパレス…ティンパニに似た楽器で、2つの太鼓をスティックで叩いて演奏する。ラテン系の曲によく使われる楽器なのだ。

07 コースクリア ファンファーレ
収録時間 00:05





曲の解説

徐々に高音になって最後は低音で締め

ステージの最後にあるパネルを取ると流れる曲。タタタタンタラリラン、タン♪ と口ずさもう。

08 マップ3ワールド
収録時間 00:37

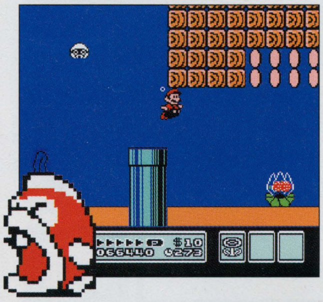


曲の解説

どこかで聴いたことのある美しい旋律に耳を傾けよう

ワールド3のマップ画面で流れるメロディ。任天堂ゲームファンなら「これは…」と思ってしまう、どこかで聴いたことのあるような主音がとても印象的。ゆったりしたテンポが耳に心地よい曲だ。

09 水中BGM
収録時間 01:07



曲の解説

初代の曲がバージョンアップ ゆらゆら感がさらに増した!?

水中を進むステージで流れる音楽。シリーズ1作目の水中ステージがアレンジされて、音に厚みが増した。のんびりした曲調が、水中面のゆらゆら感をしっかりと表している。

10 オルゴール
収録時間 00:45



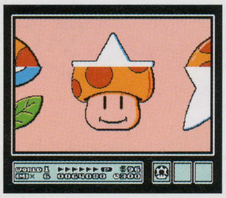
曲の解説

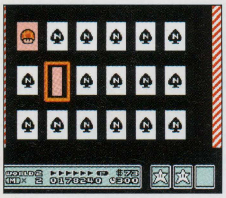
おなじみのメインテーマが美しいオルゴール調に

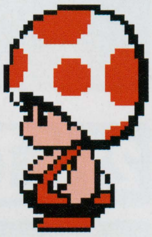
マップ中の敵を眠らせるアイテム「オルゴール」を使うと流れる。シリーズ第1作目のメインテーマ(地上の曲)をオルゴール調にしたもの。ゆっくりした高音に癒されるはず。

11 スロットBGM/神経衰弱BGM

収録時間 00:21







曲の解説

繰り返される低音がギャンブル感を演出

特定のステージをクリアすると、マップ中に突然現れるパネル。それに重なると楽しめる「スロット」「神経衰弱」ゲームの最中に流れる曲。低い音程の短い曲が、同じリズムを刻んで繰り返し流れる渋めのメロディ。ほかのシーンで流れる音楽とは毛色が違うちょっぴり大人びた曲調は、プレイヤーをまるでギャンブル場にいるかのような気にさせちゃう?

12 マップ4ワールド

収録時間 00:37



曲の解説

高音のアップテンポのメロディで気分もノリノリに!

ワールド4のマップ画面で流れる曲。徐々に高音になっていくリズム感あふれる曲調で、気分もノリノリになることは確実。やる気を奮い起こさせるメロディ。

13 地下BGM

収録時間 00:50





曲の解説

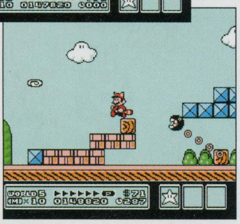
『1』のメロディに重厚感がプラス

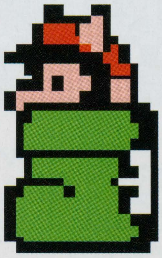
地下を進んでいくステージで流れる音楽。シリーズ1作目の地下ステージの音楽に重厚感が加わった。低めの曲調は、慎重に進んでいく気持ちにさせられる。

14 マップ5ワールド

収録時間 00:38







曲の解説

ティンバレスからはじまるのんびりとした曲調

ワールド5前半のマップ画面で流れる曲。ワールド5後半はまったく別の曲(p42の21参照)が流れる。ティンバレスからはじまるのんびりとした曲調が印象的。低音で一定のリズムを刻んでいる。

近藤さんが語る『3』メロディ制作秘話 ③

08 マップ3ワールドのメロディが『ゼルダ』に似ているのには驚き!



―― 08 マップ3ワールドが、『ゼルダの伝説』(『〜神々のトライフォース』など)の「妖精の泉」で流れる曲と似ていると思うのですが、妖精の泉の曲のもとになっているんでしょうか?

近藤 ホントだ。似てる! 初めて知りました(笑)。

―― また、21 笛の音が『ゼルダの伝説』と同じですよね?

近藤 それは、ディレクターがパロディで考えた仕様だったと思います。

―― 『マリオ3』の曲の制作日数はどれくらいだったでしょうか? 曲の数がとても多いので、当時の他の作品よりも相当長かったでしょうね。『マリオ3』を作曲しているときに起きた印象深いことなどはありましたか?

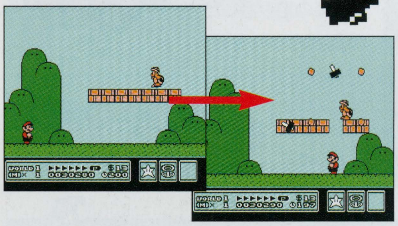
近藤 すいません。完全に忘れています。『3』の発売は1988年(編注:1988年10月23日)のことですから、約16年前ですね。ほとんど、忘れてしまっているので、答えられなくてすいません…。



←時のオカリナの名前入力画面でも妖精の泉のメロディが使われている。マップ3ワールド(トラック8)と聴き比べてみよう

15 敵バトル

収録時間 00:43





曲の解説

敵との戦いを予感させる導入音

ワールドマップ上の敵に触れると流れる曲。導入音が、バトルの緊張感を高める。

16 キノピオのお家

収録時間 00:37





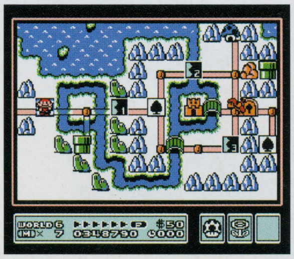
曲の解説

徐々に高音になっていく

ワールドマップ上にあるキノピオの家に入ると流れる音楽。高音のメロディが同じリズムを刻んで流れる。かわいいキノピオにぴったりの澄んだメロディ。

17 マップ6ワールド

収録時間 00:37





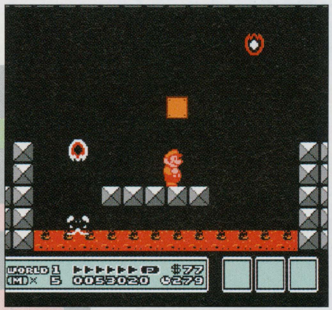
曲の解説

冷たさと透明感あふれる高音がキレイ!

ワールド6のマップ画面で流れる曲。キノピオの家の音楽よりもさらに高音のメロディ。氷の世界であるワールド6を透明感あふれる曲調で表現している。

18 砦BGM

収録時間 00:48



曲の解説

低音のティンバレスが恐怖感を強調

ワールドの中間地点にある砦ステージで流れる音楽。シリーズ第1作目の城のBGMのアレンジ版。低めの重音にティンバレスが加わり、おどろおどろしさがアップ！

19 砦のボス

収録時間 00:48



曲の解説

「砦BGM」とは反対にアップテンポで緊張感UP

砦のボスとのバトルで流れる曲。導入部分のメロディが、ボスと出会った緊張感をさらに増幅させる。砦BGMに比べてハイテンポ。主音とバックの音の組み合わせが心地いい。

20 花火ファンファーレ

収録時間 00:06



曲の解説

パネルを3つそろえた喜びを感じさせてくれる

クリアパネルを3種同じものをそろえたときに流れる短いメロディ。喜びを感じさせる明るい曲調の裏に、ティンバレスが隠されているのでじっくり聴いてみよう。

21 笛の音～ワープ島（マップ5 ワールド空）

収録時間 00:32



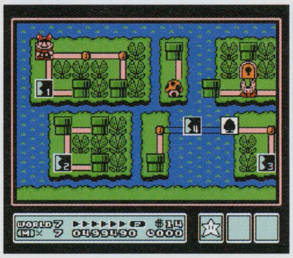
曲の解説

聴き覚えのある「笛」の音のあと高音で空を感じさせるメロディ

導入部は隠しアイテム「笛」の音。後半は「笛」を使うと行けるワープ島で流れる曲（ワールド5の後半マップも同じ曲）。聴き覚えのある笛の音と空を感じさせる曲がうまくミックスされている。

22 マップ7ワールド

収録時間 00:28



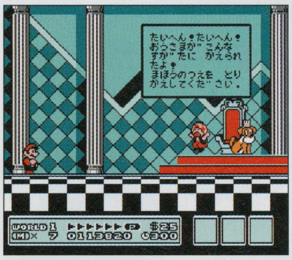
曲の解説

スローテンポのジャズ調がイカス

ワールド7のマップ画面で流れる音楽。土管とパックンフラワーだらけのワールドにぴったり（？）な、スローテンポの渋めのジャズ調がイカス！

23 王様の部屋

収録時間 00:26

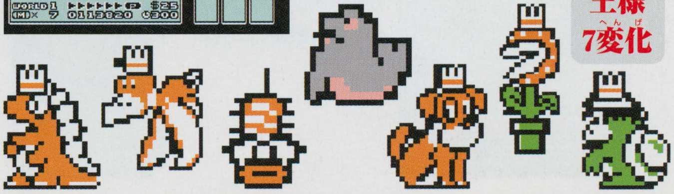


曲の解説

高貴さを漂わせる澄みやかな高音

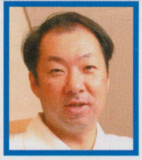
各ワールドの最後にあるお城に入ると流れる曲。高貴な王様の部屋らしく、高音で澄みやかな透明感あふれるメロディ。キノピオの叫び声に聴こえなくもない？

王様7変化



近藤さんが語る『3』メロディ制作秘話―④

15 敵バトルの楽しい曲調は以降のシリーズに引き継がれた



――宮本さんから、曲に関しての注文や意見があったかと思いますが、その中で印象に残っていること、言葉はなんでしょうか？

近藤 2 地上BGM（テーマ曲）がなかなかOKがでなかったですね。何曲か作ったり、アレンジし直したりして た記憶があります。ボツになった曲がたくさんありますね。

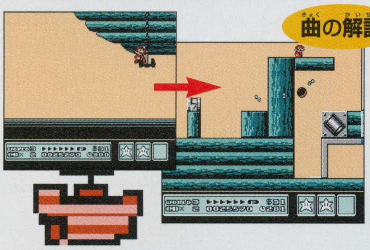
――『マリオ3』の中でお気に入りの曲はどれでしょうか？

近藤 15 敵バトルの曲です。普通、敵とのバトルの曲は緊張感を持たせるようにおどろおどろしい曲にしますが、敵に遭遇したストレスを出来るだけやわらげたいと思い、楽しくバトルするノリノリの感じにしてみました。この曲で初めてやってみて結構良かったので、この後の『マリオ』シリーズにもこの感じは受け継がれていきました。



24 飛行船BGM

収録時間 01:11



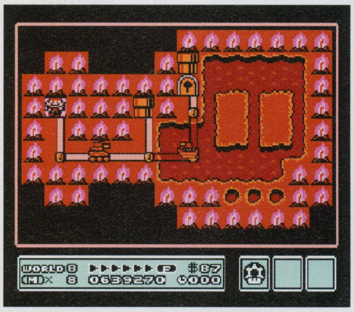
曲の解説

バックに流れるティンバレスが緊張感を高める

各ワールドのボス(子クッパ)がいる飛行船で流れる曲。弾が飛び交う戦場の雰囲気を、鳴り響くティンバレスがかもし出している。

25 マップ8ワールド

収録時間 00:45



曲の解説

胸に響いてくる重低音が最終ワールドを感じさせる

ワールド8のマップ画面で流れる音楽。シリーズ第1作目のクッパの城で流れる曲のアレンジ版。胸に響いてくる重低音のメロディが、最終ワールドを感じさせる。

26 魔王クッパ

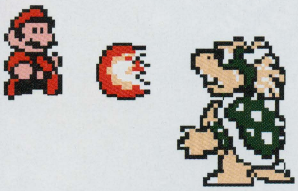
収録時間 00:41



曲の解説

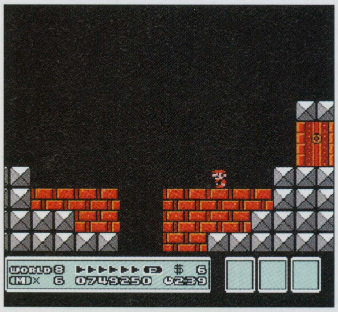
ハイテンポの曲のリズムが「最後の戦い」を演出

ワールド8の最後に待ち受ける魔王クッパ戦で流れる曲。導入部分からハイテンポで刻むリズムが戦いの緊張を高める。主音に隠れた笛の音がいいカンジ。



27 クッパ撃破

収録時間 00:06



曲の解説

クッパの断末魔に聴こえる

魔王クッパを倒した瞬間に流れる曲。『3』のクッパ戦は、クッパを穴に落として倒すのだが、クッパが遥か下に落ちていくときの断末魔の叫び声に聴こえる。



近藤さんが語る『3』メロディ制作秘話 5

ハードが同じでもソフトの容量アップでこれだけの音が出せるんです!



—— 今回のCDを聴く読者のみなさんにメッセージをお願いします!

近藤　1983年に発売されたファミコンですが、カセットのメモリ容量が増える事によって、その当時のままのハードでもソフトが技術アップする事により、これだけ違った音が出るといった点を聴いて欲しいと思います。**この『スーマリ3』が究極のファミコンの音と言えるかも?**

番外編 ファミコンミュージックについて

—— ファミコン音源での曲制作だからこそできること、または良い部分はなんでしょうか?

近藤　ファミコン音源は、これぞゲームの音という主張があってすばらしい!

—— 逆に、ファミコン音源で苦労した部分はなんでしょうか? いい曲を作っても制約などで実現できなかったことはありますか?

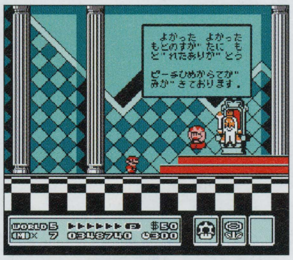
近藤　音階の出る音が3音しかないのですが、3音以上のハーモニーに聞こえるように、いろいろ苦労しました。また、音色が方形波と三角波とノイズしかないので、それをいかに楽器の音色や色々な効果音に聞こえるようにするか苦労しました。制約で実現できなかったというより、制約内で精一杯可能なことをしました。

—— 今回のCDや『ファミコンミニ』などで、近藤さんが作られたファミコンの曲を聴く機会が増えてますよね。

近藤　時代を超えて、また人々の耳に届けられることは大変うれしいです。ファミコンの音の懐かしさやまた新たに良さが発見されたりして、ファミコン時代当時より見直されるとありがたいですね。これからも、長く愛される曲を作っていきたいと思います。

28 ワールドクリア ファンファーレ

収録時間 00:08



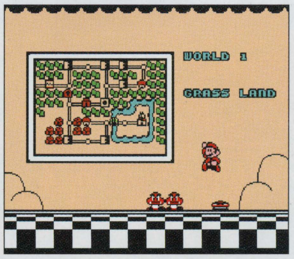
曲の解説

主音に隠れたティンバレスが小気味いい

各ワールドのボス(子クッパ)を倒して、杖を取り返したあとに王様の部屋に戻ると流れる曲。明るい曲調の裏で静かに流れるティンバレスが心地いい。

29 エンディング

収録時間 02:31



曲の解説

前半はピーチ姫のシーンの曲 後半はエンディングの曲に!

前半は、ピーチ姫救出シーン、後半はエンディングに流れる曲。前半はシリーズ1作目のアレンジ。ピーチ姫らしい高音が美しい。後半はノリのいい曲調だ。

30 ゲームオーバー

収録時間 00:04



曲の解説

「残念でした」と思わせる曲調

残り人数が0になってゲームオーバーになったときに流れる音楽。高音の明るめのメロディは「残念でした」を音にしたカンジ。悔しいけど、また挑戦したくなってしまうハズ。

1：ファミコンの中枢部「RP2A03」

ゲームを構成する要素として「音」は大事な要素のひとつです。家庭用ゲーム機として多くの人が楽しんだファミコンでも、効果音やBGMとして、その「音」の役割は大きく、遊んだ人それぞれの「心に残る音」があると思います。ここでは、そんなファミコンの音の中心部を覗いてみましょう。

ゲーム機としてファミコンを見てみると、少々面白い構成になっていることがわかります。通常のゲーム機（コンピュータ）の場合は、メインCPUとは別にサウンド専用のチップが搭載されていることが多いのですが、ファミコンの場合はメインCPUとして使われているチップ「RP2A03」が音を鳴らす機能を同時に持っているのです。この「RP2A03」は、元々はアップル社のパソコンなどに使われていたCPU「6502」がベースになっているもので、任天堂（実際の設計・量産はリコー社）のカスタマイズにより、サウンド機能を追加した特殊なチップに仕上げられています。メインCPUがサウンドを同時に扱える（鳴らすことができる）機能により、他社のゲーム機のようにサウンド専用チップを載せる必要がなくなり、その分ファミコンの生産コストを低く抑えることに成功しています。

ファミコンに搭載された「RP2A03」は、6000万個以上が出荷されたことになります。これはもう世界的にもポピュラーな「楽器」のひとつと考えて良いのではないでしょうか？　では、優れた演奏装置「RP2A03」の魅力を、もっと詳しく見てみましょう。

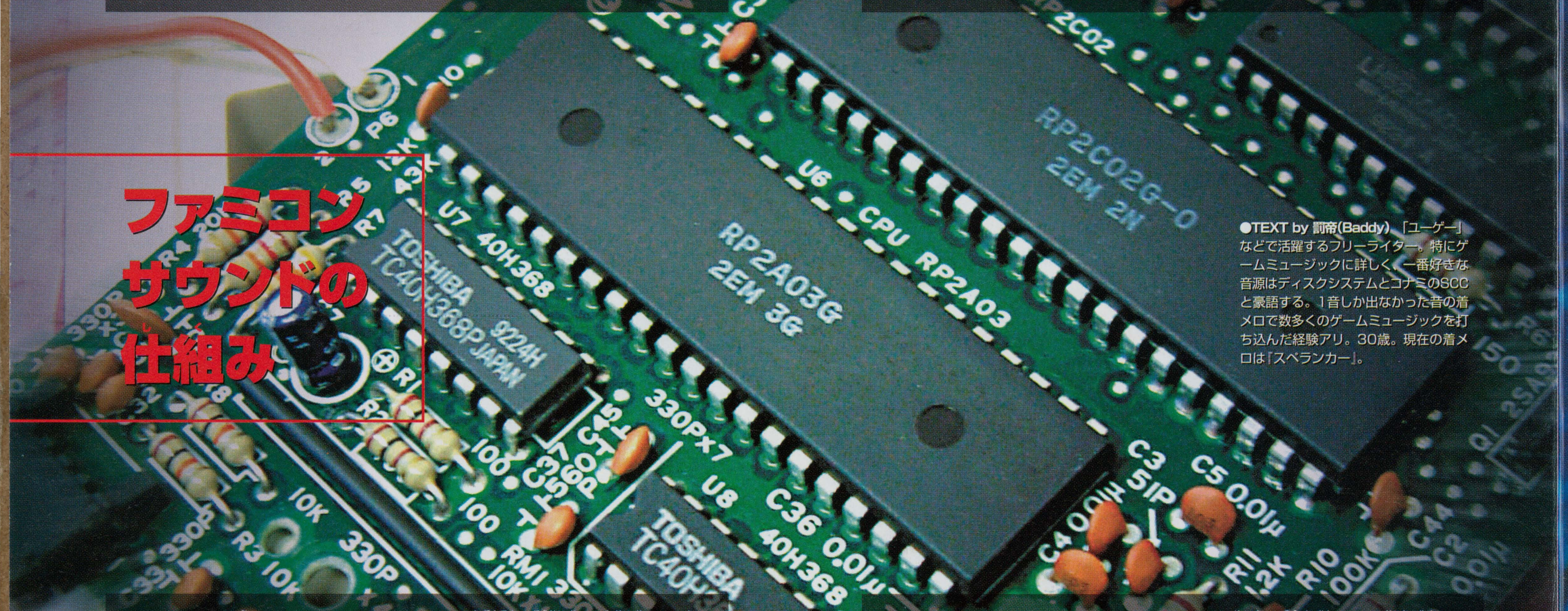
2：5つの音色のハーモニー

「RP2A03」は、ごく単純な音色しか出せなかった初期のコンピュータに比べれば、各段に優れた音表現が可能な楽器です。しかし、特にサウンド機能に特化したCPUではないため、鳴らすことができる音は最低限に絞り込まれています。メロディが2音と、ベース、ノイズ、サンプリングが1音ずつ、計5チャンネルしかありません。全てを同時に使っても、この5つしか音が出ないのです（詳しくは図をご覧下さい）。しかも、キャラクターがジャンプしたりアイテムを取ったりして効果音が鳴る場合にも、その5チャンネルの中で音を出さねばなりません。よくシューティングゲームなどでミサイルを連射すると、メロディの一部が途切れたりしていたのは、こんな理由があったのです。

5つの音のうち、サンプリングに関しては使われていないゲームも多く、初期の「ファミコンハーモニー」は実質的に3～4音で作られたものがほとんどです。ファミコン後期になるとコナミやサンソフトなどのメーカーが、独自に開発した拡張音源をカセットに搭載し、同時発音数を増やす試みも見られました。任天堂のディスクシステムも「RAMアダプタ」に拡張音源が載っており、独特な音色のプラス1音を響かせていましたね。

1ch.	方形（矩形）波 ――メロディ
2ch.	方形（矩形）波 ――メロディ
3ch.	三角波 ――ベース
4ch.	ノイズ ――リズム
5ch.	デルタPCM ――サンプリング

ファミコンサウンドの仕組み



●TEXT by 罰帝(Baddy)　「ユーゲー」などで活躍するフリーライター。特にゲームミュージックに詳しく、一番好きな音源はディスクシステムとコナミのSCCと豪語する。1音しか出なかった音の着メロで数多くのゲームミュージックを打ち込んだ経験アリ。30歳。現在の着メロは『スペランカー』。

ファミコンが鳴らすサウンドのメロディは、基本的に方形波（矩形波）と呼ばれる波形の音色で鳴っています。ファミコンの「RP2A03」は、この波形のサイズをある程度変えることができたため、他のPSG（＝プログラマブル・サウンド・ジェネレータ：ゲーム機の音源としてよく使われていた）よりも音色にバリエーションを出すことができたのです。今回の付録CDにもなっている『マリオ3』では、マリオがジャンプする音や、キノコを取ってパワーアップする音、コインを取った音など、すべて同じ方形波で鳴っている効果音がありました。音色を細かく指定しているので、変わった音色に聞こえるようになっています。

『ゼルダの伝説』や『メトロイド』など、多くのゲームでベース（低音部）として鳴っているのが三角波です。三角波は、方形波とは性質の異なる波形を持っており、長く響く低音部に向いた性質を持っています。また、その逆に短い高音を鳴らせた場合にも特徴のある音色になるため、効果音として使われることもあります。

三角波の特徴ある音色だけを聴くには、『ドンキーコング』が良い例になります。本作では、BGMが三角波1音だけで鳴っており、タイムアップ直前の「♪パポポパポポ～」という曲も同じ三角波チャンネルで演奏されていますので、低音と高音を聴き比べてみて下さい。

3：ファミコンのメロディとベース

ファミコンでは、ノイズチャンネルがリズム楽器や効果音として大活躍しています。様々な曲に登場する「チッチキチッチキ」といった、スネアドラムのような音は、ほとんどがノイズによるものといって間違いありません。大雑把な説明ですが、「RP2A03」の作り出すノイズも「テレビの砂嵐」なども、広い意味では同じノイズの一種です。ノイズを利用した効果音の例としては『バルーンファイト』を聴くと良いでしょう。主人公が歩く音や、風船が割れる「パァーン！」という音がノイズによって表現された音です。ゲームオーバー曲の最後に「ビッ」と鳴っている変な音（笑）も、「RP2A03」ならではの特殊なノイズです。

そして、ファミコンサウンドの最終兵器とも言えるのが「デルタPCM」（PCM＝パルス・コード・モジュレーション：生音をコンピュータ上で扱えるように変換する形式のひとつ）を使ったサンプリング音です。この1音だけ使うことができる生音は、メモリを大きく使うため、ファミコン初期では『ワイルドガンマン』の「FIRE！」という声や、『ダックハント』の「ワンワン！」のように、ちょっとした効果音に使われるだけでした。リズム楽器として打楽器の音を派手に使った『マリオ3』以降、カセットのメモリ容量が増加することと合わせて、頻繁に使われるようになっていきます。

4：FCからドラムの音や人の声が！

写真は、ファミコンの内部に入っている基盤。中央にある四角いものが、メインCPU「RP2A03」です。



ゲームサウンドミュージアム ～ファミコン編～ 徹底解説

聴きどころ&ゲームプレイはどんなシーン？

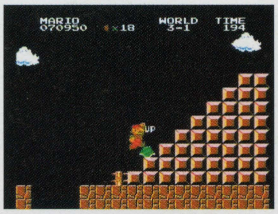
付録の『マリオ3』を気に入っていただけたなら、次はぜひこの食玩もゲットしてください。世界最高峰にクリアな音質で楽しむことができますよ。全20タイトル、目玉は実際に遊んでいる様子を収録した「ゲームプレイ」。聴きどころを画面写真付きで紹介します！

01 スーパーマリオブラザーズ



1985年9月13日発売　品番：HVC-SM

ご存じ、世界で一番売れたゲームソフト！ あのポール・マッカートニーも曲を口ずさんだというメインBGMは、間違いなく世界一有名なゲームミュージックではないでしょうか？ ゲームプレイでは、ワールド3-1で無限1UPをする場面を収録しています(CD：1分42秒あたりから)。また、ステージクリアした時の花火音もちゃんと入ってます。



←カメコウラの上でジャンプを続ける、意外と簡単なんですよ

制作スタッフみずから解説に協力してくれました

各タイトルの解説を書くにあたり、制作スタッフの一員であるお2人に多大な協力をいただきました。お2人が実際にゲームをプレイして、すべての曲を録音したんだとか。もちろん『スーパーマリオ3』も！



中村方俊さん
→「ファミコン20thアニバーサリー」「ロックマン全集」など多数のCDに参加。29歳。着メロは『愛戦士ニコル』のラスト曲

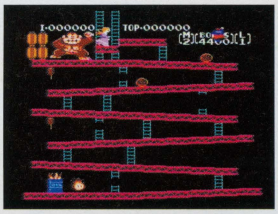
外崎 剛さん
←サイトロン・デジタルコンテンツのプロモーション担当。収蔵FCソフト多数。30歳。着メロは『ヘクター'87』。

02 ドンキーコング



1983年7月15日発売　品番：HVC-DK

ファミコン本体と同時発売。そして宮本茂さんとマリオのデビュー作でもあります。アーケード版よりステージ数が1つ少ないものの、グラフィックや動きは見事に家庭用に再現されています。ゲームプレイでは、実は様々な裏技を駆使しています。1面の一番下から透明なハシゴ？を降りてゴール前まで行くとか…(CD：35秒あたりから)。



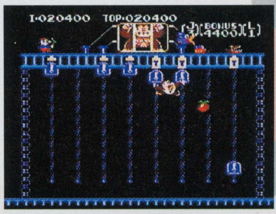
←画面右上に注目！ 普通ではありえない速さでクリアしてます

03 ドンキーコングJR.



1983年7月15日発売　品番：HVC-JR

なんとマリオが悪役として登場する作品です。マリオに捕まったドンキーを、息子のJr.が助けに行くという趣向。ゲームプレイで聴けるJr.の歩く音は、マリオと比べると重い感じが出ていますよね。敵を倒した「ぼわわわ～ん」という音も前作に通じるところがあります。聞きどころは(CD：3分00秒あたりから)。4面で鍵を一気に穴へ入れています。



←普通に1個ずつでもいいですが、一気のほうが気持ちいい！

04 バルーンファイト



1985年1月22日発売　品番：HVC-BF

今やアニメ「ポケモン」の主題歌を作曲していることでも有名な、たなかひろかずさんが音楽を担当した作品です。固定画面で遊ぶモードでは、基本的にBGMはないのですが、状況に応じた多彩な効果音があたかもBGMのように聴こえくるから不思議です。ゲームプレイの聴きどころは、カミナリに当たった時の音(CD：2分50秒あたりから)。



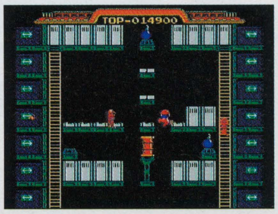
←バルーントリップも名曲ですが、効果音も必聴です！

05 レッキングクルー



1985年6月18日発売　品番：HVC-WR

ただひたすらに壁を壊す、それだけなのに奥が深い、全100ステージもあるボリューム満点な作品です。音楽でも、通常からゴールデンハンマーを取ったときのBGM変化にメリハリがあり、聴いているだけで楽しいでがあると可能になる裏技の空中歩きも、ゲームプレイの中でちゃんと再現しています(CD：1分31秒あたりから)。



←空中歩き中は空振りしているので、効果音がなくなるんです

※記事中の赤い文字は、各CDの「ゲームプレイ」トラックで、記事の部分が聴ける時間を表しています。

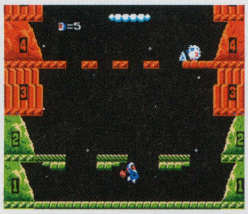
この項の構成・執筆：かややん(着メロは『マーベルランド』ボーナス面)



06 アイスクライマー

1985年1月30日発売　品番：HVC-IC（カセット版）

カセット版とディスク版の2種類を完全収録。実は、2つのゲーム内容は少し違うのです。もちろんBGMも違うので、聴き比べてくださいね。ディスク版にだけある強風の音に注目！**（CD：3分1秒あたりから）**



←ディスク版の強風が吹いている場面。独自の敵も見えますね



07 光線銃シリーズ（ワイルドガンマン／ダックハント／ホーガンズアレイ）

1984年2月18日／4月21日／6月12日発売　品番：HVC-WG／HVC-DH／HVC-HA

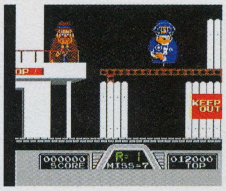
リボルバー式の光線銃をファミコンに差して遊ぶシリーズ3作のBGM、効果音を1枚CDに収めています。光線銃をしまうバックルも付いていたのは、『ワイルドガンマン』の雰囲気にピッタリですよね。「ファイア！」といった声（デルタPCMで再現）も聴けるのがうれしいところ。3タイトルそれぞれにもいろいろなモードがありましたが、そこで聴くことのできる効果音も、ほぼすべて収録されています。弾の当たる音の多彩さが分かりますよ。



←『ワイルドガンマン』。早撃ちを競うゲームでした



←『ダックハント』はカモの声が素敵。クレーもありました



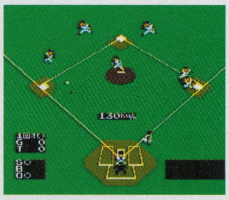
←『ホーガンズアレイ』。人の看板を撃つゲームなのです



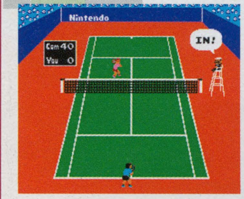
08 スポーツシリーズ（ベースボール／テニス／ゴルフ／アイスホッケー）

1983年12月7日／1984年1月14日／5月1日／1988年1月21日発売
品番：HVC-BA／HVC-TE／HVC-GF／HVC-ICE

初期のファミコン普及に一役買ったひとつは、間違いなくスポーツシリーズの存在でしょう。当時乱立していた家庭用ゲーム機の中で、見た目も美しく、ゲーム性も飛び抜けていました。もちろん音も。トラック1の「スポーツのテーマ」は、『ベースボール』『テニス』『ゴルフ』共通のタイトルBGMでした。ゲームプレイでは、『ベースボール』でホームランを打つのに大変時間がかかったんだそうです**（CD：3分10秒あたりから）**。



↑『ベースボール』は、打球が内野を抜ける場面も収録されています



↑『テニス』では、マリオ似(笑)の審判がしゃべっていますよ



↑BGMのない『ゴルフ』は、ショットやパットの音で構成されています



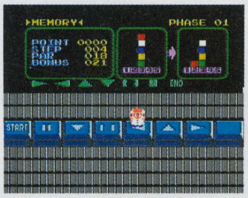
↑軽快なBGMの『アイスホッケー』。乱闘の音は妙な迫力があります



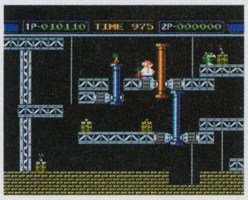
09 ブロックセット／ジャイロセット

1985年7月26日／8月13日発売　品番：HVC-BLS／HVC-GYS

任天堂が発売したファミコン周辺機器の中で、もっともユニークなのが、このロボットでしょう。画面のピカピカ光る信号をロボットの目で受信し、手を上下に動かしたり、横に回したりします。対応ソフトの2作『ブロック』『ジャイロ』では、主人公のヘクター博士が登場します。『ブロック』では、ロボットの持ったブロックを崩さないように敵から逃げるモードなどがありました。プログラムを入力するモードでは、「UP」「DOWN」などの声も聴けます。『ジャイロ』は2人で遊べるパズルゲームのようなモードがありました。



←『ブロック』。ゲームプレイではすべての声が聴けます



←『ジャイロ』。2プレイヤーが2色の柱を上げ下げします

INTERVIEW

“記憶から離れることのない音”

ゲームサウンドミュージアム～ファミコン編～ 企画者インタビュー

八木貴弘さん　金子浩樹さん



やぎ たかひろ●ゲーム雑誌ライター、ゲーム制作会社などを経てサイトロン・デジタルコンテンツ（株）入社。「ファミコン20thアニバーサリーシリーズ」他任天堂作品のサウンドトラックなどをプロデュースしている。3★歳。着メロは『ドラムマニア』。着ボイスは『沙羅曼蛇』のボス前の音声合成。

かねこ ひろき●（株）メガハウス企画担当。好きなゲームは『プロレス』（任天堂）『デッドゾーン』（サンソフト）『ダンジョンマスター』（イマジニア）など。『スーパー○ャイ○○ズ』の広告に書いてあった売り文句もスラスラと言えるくらいのゲーム好き。31歳。着メロは『ファンタシースター』のモタビア星BGM。

――今回の企画は、ゲームミュージックファンの間で昨年からすごい反響がありましたよね。

金子　そうですね…。メディアさんなどからの反響はたくさんいただいてるんですが…。ぼくらの世代は思いっきりファミコン世代じゃないですか。今回のファミコンミュージックはぼくらの心の中に絶対残ってるし。でも、その他の世代の人と話をすると、全然通じなくて…。上の世代になると「ピコピコだろ～」としか感じてくれなかったりするんですよ。そのへんの温度差は、多少あるのかもしれません。だから、商品化にあたってはいろいろな苦労がありました。

――とすると、今回のシリーズも80年代当時にファミコンを遊んだ世代を狙ったんでしょうか？

金子　そうですね。たとえば「タイムスリップグリコ」とか、最近は30代以上の男性をターゲットにした玩菓（玩具付きお菓子のこと。食玩と同じ意味）が多いじゃないですか。懐メロのCDが付いたものもありますけど、ウチでやるとしたらあれじゃないな、と思ったんですね。とすると、ファミコン世代も30代近辺の方じゃないか、ということで今回の企画を考えたんです。

――それで、ファミコンミュージックのCDを出しているサイトロンさんにお話を…。

金子　いや、企画が動いた時期は去年なので、まだあの（ファミコン20thアニバーサリー）シリーズは出てなかったんですよ。それで、ファミコンのCDを作ってもらえそうな会社（サイトロン）がたまたまウチの（バンダイ）グループの近くにあって話をしたところ…。

八木　ちょうどこちらでも「ファミコン



10 ゼルダの伝説

1986年2月21日発売　品番：FMC-ZEL

もう説明の必要はないでしょう、記念すべきディスクシステム第1弾。CDでは、ディスクシステムの起動BGMも収録されています。ファミコンミニでも発売された『ゼルダの伝説1』は、元がカセット版のため、音楽が多少変更されています。オリジナルの音をぜひCDで確かめてください。聴きどころは、ディスクでしか聴けない"生の音"(CD：7秒あたりから)だ。



↑『ゼルダコレクション』とも違うオリジナルの音、聴きくらべてください！



11 謎の村雨城

1986年4月14日発売　品番：FMC-NMJ

『ゼルダの伝説』の後、近藤浩治さんが音楽を手がけた作品です。こちらは日本の江戸時代が舞台のため、三味線のような音のメロディが軽快に進行していきます。メインBGMの明るい雰囲気と、城に入ったときの、深くて落ち着いたBGMの対比が見事です。聴きどころは、中ボスが放つ爆弾の音(CD：50秒あたりから)。ディスクシステムならではの厚い音が聴けます。



↑城の中にいるボス、それに自分がダメージを受けた音も"厚い"よ！



12 メトロイド

1986年8月6日発売　品番：FMC-MET

まもなく発売される『メトロイドゼロミッション』のオリジナル版。そしてシリーズ最初の作品。GC『メトロイドプライム』などでも本作のBGMがアレンジされた曲があるので、CDを手に入れたら聴きくらべてみると楽しいかもしれません。ゲームプレイでは中ボスであるリドリーの叫び声(CD：1分40秒あたりから)。サムスのビームの音にも注目してください。



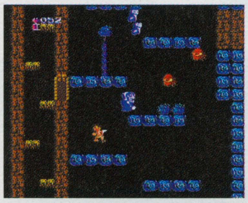
↑ボスによって声が違います。リドリーが一番厚い、痛い声なのです



13 光神話 パルテナの鏡

1986年12月19日発売　品番：FMC-PTM

『リンクの冒険』より少し前に発売されたこの作品は、画面の下に落ちると即ミスになるという、とても難しいゲームでした。しかし感覚を一度覚えると、その難易度が快感になる、抜群のバランスを持っていたのでした。メインの神話風で華麗なBGMとは裏腹に、死神に見つかるとコミカルな曲(CD：1分26秒あたりから)になるのが楽しいですよ。



↑ゲームプレイの最初に、名前入力の音を収録しているのも特徴です



14 ふぁみこんむかし話 新・鬼ヶ島 -前編-

1987年9月4日発売　品番：FMC-ON1

ディスクシステムは任天堂のアドベンチャーゲームが多く登場しましたが、一番最初にしてもっとも人気があるといってもいい作品でしょう。「桃太郎」はじめ、さまざまな昔話が題材になっています。ほのぼのしたグラフィックとは違い、ストーリーの根本は非常にシリアスです。近藤浩治さんの音楽を聴くだけで泣いてしまう人もいるのでは？



↑ゲームプレイは、第二章のラストを収録。効果音がたくさん登場します



15 ふぁみこんむかし話 新・鬼ヶ島 -後編-

1987年9月30日発売　品番：FMC-ON2

成長した主人公の2人が、おじいさんとおばあさんを助けに行く完結編。この作品は、男の子と女の子という2人の主人公を入れ替えて(ときには別々に行動して)謎を解いていくシステムがアドベンチャーとしても画期的でした。後編のゲームプレイは、7章のラスト近くを収録。ナマズに会った場面(CD：1分43秒あたりから)がCD制作スタッフのお気に入りだとか。



↑キノコが好きなナマズ、食いしん坊なんですよね～。甘やかしちゃダメ

さらにシークレットも大公開!!

※記事中の赤い文字は、各CDの「ゲームプレイ」トラックで、記事の部分が聴ける時間を表しています。

20thアニバーサリー」の企画が立ち上がってまして、思いっきりグッドタイミングでした。

―― CDに収録するソフトはどういう選考をされたんですか？

八木 はい、まず任天堂のファミコンソフトをずらっとラインナップして金子さんと一緒に決めました。

―― なるほど。ご自分の趣味で選んだようなタイトルはあります？

金子 『パルテナの鏡』ですかね…。初めて自分で買った任天堂のソフトなんですけど、ぼく下に落ちるとすぐやられちゃうゲーム苦手なんですよ。

―― (笑)

金子 『スペランカー』もツラかった…(爆笑)。(小声で)だから、すぐ『リンクの冒険』に書き換えちゃいました(笑)。CDで、ようやく落ち着いて曲を聴けます(笑)。

八木 ま、でも『パルテナ』と『リンク』は、普通にセレクトしても入ってくる名作ですし、趣味で選んだというよりはごく自然に決まっていった、と言ったほうが正しいかもしれません。ラインナップの中では『スーパーマリオUSA』が時期的に外れてるかな？という部分はありますが。

―― あ、そういえば今回のラインナップはファミコンの比較的初期の頃のゲームが集中してますね。

金子 そうです。カセットは85年、ディスクは87年あたりまでを基準に。

八木 ファミコンでやるならやっぱり初期だろう、と。みんなが知ってる、なじみのあるタイトルが集中してますし。中身のわからない玩菓ということで、誰もが知ってるタイトルじゃないと。マイナーなゲームが出てきたらガッカリするでしょ？

金子 あと、やっぱりあの頃のゲームが癒しになるんですよね。ちょっと前はファミコンって絵も音も今と比べるとキツイって言われるだけだったと思うんですけど、今の時期に振り返ってファミコンの音を聴いてみると、なんか逆にいいじゃん、みたいな…。今「8時だヨ！全員集合」のDVDが売れているのと似てますよね。

八木 みんな頭の中にあの頃の音が残ってるんですよね。今回のCDは、当時遊んだ人たちの記憶から離れることのない音が揃ってるんですよ。チープだとかなんとかは関係ないです。

金子 最初に言った「温度差のある人たち」からすると、ただの古い曲にしか見えないのかもしれないですけどね。今回、CDにはそれぞれ「ゲームプレイ」というトラックを用意したんです。ゲームを遊んでいる様子をそのまま再現しているんですよ。効果音も含めた音楽を聴いていると、「これ、友達の家で遊んだ！」というような思い出がよみがえってくるんです。ゲームで遊んで楽しかったことが思い出される、癒されますよ～。

―― 第2弾なんかも…という期待をしてもいいんでしょうか…？

金子 そうですね、まだなにも決まってませんけど、機会があればぜひやりたいとは思います。

八木 まだまだ素材はたくさんあると思います。任天堂以外のゲームなどもできるといいですね。

金子 ビッ○○海とか(笑)。

八木 『パ○夫○ん』と『アイ○ー○の○言』と…。20タイトル揃うかな(笑)。(以下、とりとめのない話が延々と続く…)

―― あ、ありがとうございました！

シークレット全4種

付録CDと同じく、CDの表面が金色をしています！ ゲット率は少し低め。ゲットできたらちょっと自慢できるかも!?



S4 リンクの冒険

1987年1月14日発売
品番：FMC-LNK

ゼルダシリーズで唯一、横向きスタイルの画面をメインに展開されるのが、この作品です。『ゼルダコレクション』の登場で、本作が久しぶりに現行機でプレイできるようになったのですが、やはりディスクシステムの音を再現するのは難しかったようです。ミスをしたときの音や(CD：45秒あたりから)盾で攻撃を受ける音(CD：24秒あたり)など、「ゲームプレイ」トラックを聴いて比べてみてください。



➡『リンク』では、魔法使いから魔法を教わるときに、初めてアイテムゲット音を聴くことでしょう



⬅神殿の曲は『スマブラDX』でもおなじみですね。ボスの声もいいです！

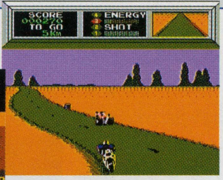


S1 バイクゲームシリーズ（エキサイトバイク／VSエキサイトバイク／マッハライダー）

1984年11月30日／1988年12月9日／1985年11月21日発売
品番：HVC-EB／FMC-EBD／HVC-MR

任天堂のバイクゲーム3本をまとめた1枚。『エキサイトバイク』では、タイトルBGMが3種類あったことに驚く人も多い？『VS』は、曲の多彩さ、完成度の高さに今でも驚くことでしょう。『マッハライダー』では、「メインBGM2」の存在にCD製作陣も驚いたとか。確認のため、死ぬ思いで20面以上クリアしたとか…。





⬆『マッハライダー』のモダンでカッコイイ曲はファンが多い
⬅『VSエキサイトバイク』は2人プレイ可能。BGMもあり！

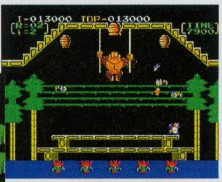


S2 ドンキーコング3

1984年7月4日発売　品番：HVC-DT

マリオではなく、スタンリーというキャラが主人公の作品。じりじりと下がってくるドンキーを、スプレーで追い返します。また、地面の花を狙って飛んでくるハチも退治しなければならないという、凝ったシステムになっています。メインBGMはハチの羽音を連想させる音ですが、スーパースプレーを取ると軽快なBGMに変化します（CD：34秒あたりから）。





⬆こちらはステージ2。ドンキーとの間を虫がジャマします
⬅スプレーでハチもドンキーもやっつける忙しいゲームでした

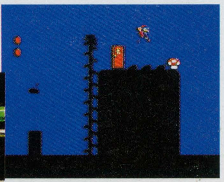


S3 マリオブラザーズ／スーパーマリオUSA

1983年9月9日／1992年9月14日発売　品番：HVC-MA／HVC-MT

マリオの名前を初めて冠した（そしてルイージ初登場の）作品と、ファミコン後期に発売されたマリオ作品のカップリング。『マリオブラザーズ』には、ゲーム中のBGMはありませんが、アイスの凍る音(CD：4分26秒あたりから)をはじめとする効果音の多彩さが光ります。『マリオUSA』は、初代『スーパーマリオ』の曲をアレンジしたBGMが数多く収録されています。





⬆裏の画面に入ったときに『スーパーマリオ』の曲がかかります
⬅画面中央でアイスが凍る！この後床がツルツル滑るんです

スペシャルシークレット全1種

一番入手しにくいのがコレ！ 音おもちゃ屋さんでこの音を聴いたって人、多いでしょ!?



SP ディスクライター

1986年2月21日　稼働開始

ディスクをおもちゃ屋さんに持っていけば、1作500円で新しいゲームに書き替えてくれる。おこづかいの少なかった子供にとって、このディスクライターは夢のような機械でした。稼働中のBGMや、ディスクを書き替えているときのBGMなど、すべての音を収録しています。実機がもはや任天堂社内にしかないので、非常にレアな音楽だと言えるでしょう。





⬆『スーパーマリオ』のBGMを含め、多彩な音楽が流れるデモ画面
⬅ディスク書き換え中は、男の子が一所懸命風船をふくらましてます

※記事中の赤い文字は、各CDの「ゲームプレイ」トラックで、記事の部分が聴ける時間を表しています。

NintendoDREAM vol.112　特別付録①

スーパーマリオブラザーズ
SUPER MARIO BROS. 3 ™

NOT FOR SALE

食玩では絶対に入手不可能の

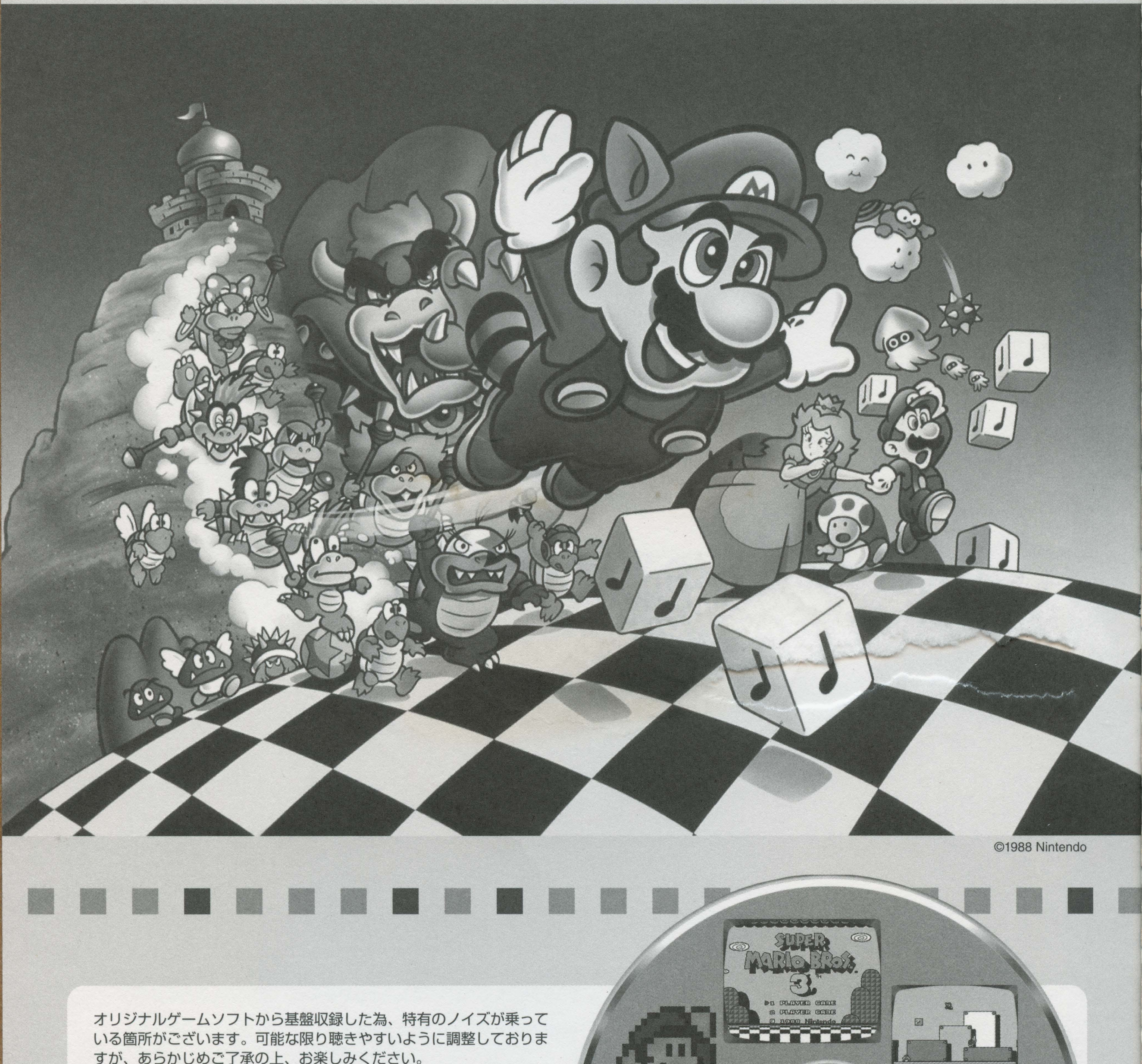
ニンドリスペシャルCD

※このディスクは音楽CDです。
CDプレーヤーでご使用ください。
ゲームキューブにセットしても再生できません。

収録曲リスト

1 ─ マップ1ワールド	11 ─ スロットBGM／神経衰弱BGM	21 ─ 笛の音～ワープ島（マップ5ワールド空）
2 ─ 地上BGM	12 ─ マップ4ワールド	22 ─ マップ7ワールド
3 ─ 無敵BGM	13 ─ 地下BGM	23 ─ 王様の部屋
4 ─ ミス	14 ─ マップ5ワールド	24 ─ 飛行船BGM
5 ─ マップ2ワールド	15 ─ 敵バトル	25 ─ マップ8ワールド
6 ─ アスレチックBGM	16 ─ キノピオのお家	26 ─ 魔王クッパ
7 ─ コースクリア　ファンファーレ	17 ─ マップ6ワールド	27 ─ クッパ撃破
8 ─ マップ3ワールド	18 ─ 砦BGM	28 ─ ワールドクリア　ファンファーレ
9 ─ 水中BGM	19 ─ 砦のボス	29 ─ エンディング
10 ─ オルゴール	20 ─ 花火ファンファーレ	30 ─ ゲームオーバー

for a people with eternal memories.





オリジナルゲームソフトから基盤収録した為、特有のノイズが乗っている箇所がございます。可能な限り聴きやすいように調整しておりますが、あらかじめご了承の上、お楽しみください。

取り扱い上のご注意

ディスクは両面共、指紋、汚れ、キズ等を付けないように取り扱って下さい／ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で内周から外周に向かって軽くふき取ってください。レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないで下さい／ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないでください／ひび割れや変形、又は接着剤等で補修したディスクは危険ですから絶対に使用しないでください。

保管上のご注意

直射日光の当たる場所や、高温・多湿の場所には保管しないで下さい。

学校法人ニンドリ学園 COLORS

（福岡県／CHERIOさん⑯）

つながる ひろがる ニンドリャー

なんだか前にジャマなもの…あわわわ、いや立派なものがあって読みづらいかもしんない今回のニンドリ学園。ちょっと右に寄ってお送りしております。ってゆーか、自分このフロクの言いだしっぺだったりするのでみんな聴いてください。切実。（担当かややん）

●ぼくの知り合いの西川さん（女の子）は、新幹線が京都駅に止まったとき、あっちに任天堂がある、と言ってハンカチを振っていたらしい。

【大阪府／うずらさん】

――サオヘンは任天堂のために方位磁石を持ち歩いています。なぜってそれは任天堂のある方角に足を向けて寝ないように。どこで寝るときも方角を確認するんですよ。

●この前、ゲーセンにソニック（の着ぐるみ）がいました。UFOキャッチャーをやってたらソニックが後ろに下がってきて、私にソニックのトゲがバシバシ当たるんです。だから、ひっぱたいてやりました（笑）。ソニックごめんよ…。

【奈良県／芋子さん】

――「天任家族」の、はやのんさんもソニックの着ぐるみを着た経験があるんですけど、「視界が狭くてまわりの状況が全然分からない！」と言ってました。暖かく「しょーがねーなー」くらいの気持ちで見てやってください。大変なんだよ、あれ。

●編集部のみなさんって、任天堂のゲームソフトは何本くらい持ってるんですか？自分は任天堂のだけでも180本くらいあった。びっくり。

【北海道／Narrさん】

――うわぁ、スゲェ…。編集部ではあんま買ってない人もいるけど、自分はGCだけでも沢山あります…。押し入れの中にGCソフトの山が出来てたりして、お金を計算したら30万円弱くらいになったかなぁ…。ぜいたくなヨーロッパ旅行とかできそうな金額に、思わずクラリとしましたよ、ええ。まあ、ゲームが遊べたので悔いはないんですけど…。

●ああああ、交換相手がいないよー!! みんな『ポケモン』買ってくれないんです。ゲンガーが、ゲンガーがぁぁぁぁ…。

【鳥取県／魔枝さん⑮】

――200万本売れてるゲームでも、遊んでいる人を見つけるのは大変なんですよねぇ…。そんな人のために、ポケモンバトル大会のようなイベントがあるんだと思いますよ。夏休みにも全国を廻るイベントがあるはずだから、近くでやることがあったらそこで友達を捜すのもいいかもしんないです。

●『MOTHER2』で、アンドーナッツ博士が「ジェフは時々オネショもするが、いい子だ」と言ったとき、かわいい！とトキメいてしまいました…（笑）。

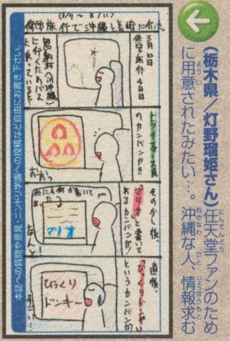
【千葉県／かび丸さん⑫】

――「かややんはオネショもするがいい子だ」と言っても、だれもトキメかないんだろうなぁ（いやオネショはしないけどさ）。

●高校生になったので、ニンドリ学園に投稿（登校）させていただきました。未熟者ですが、よろしくお願いいたします。P.S.かややんさん、かっこいいですね。

【宮崎県／夢幻政博さん⑮】

――という魔法の一言を最後に書くと、もれなく採用されます（ウソだってば）。



（栃木県／灯野瑠姫さん）任天堂ファンのために用意されたみたい…。沖縄な人、情報求む



（高知県／隼人桜龍さん）「今号の」ではなく毎回の目標ですな。とゆーか、いつもありがとー

今号の目標

本売り場の一番目立つ位置にニンドリを（こっそり）移動させる

【岐阜県／トウムさん㉑】



ニンドリーナ田中

新学期・新生活スタート!!

みんながんばれ～

――新しい生活を始めます！っていう投稿を、たっくさんいただきました～。4月だもんね。クラスが変わったり、新しい学校に行ったり、会社に入ったり、引っ越したり…。新鮮だったり不安だったりすると思いますが、前向きポジティブシンキングでいきましょー！ 初心忘れるべからず。



【大阪府／コルディケプスさん⑱】



【埼玉県／鵜月翠さん⑱】



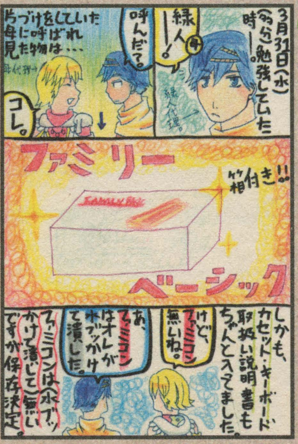
【東京都／オースィラさん】



【東京都／ZENZO→さん】



（愛知県／ヒゲフカさん⑱）うむ、泣けます。暖かくて笑えてちょっと怖い大人ジャ～ン作品



（京都府／向日葵緑人さん）ぜひニューファミコンとかを入手して「ファミリーベーシックデス」ってな挨拶を見てください

ダジャレドリーム

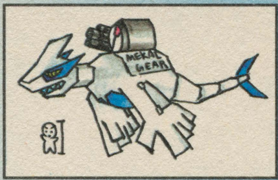
ビーフストロガノンドロフ（ビーフストロガノフ）

【岩手県／殺劇舞荒拳さん⑭】

コトコト煮込んだおいしい料理、ガノンも大好き～（意味不明）

今週の日直さん

通称：メカル ギア
武器：プルトニウムブレス
最高速：マッハ3
備考：宇宙人が造ったらしい…？



【宮崎県／とっくまんさん⑰】

名前：ロイドメト
能力：エネルギー吸収
2刀流で斬りかかる
弱点：冷却、先生



【宮城県／其の内賢者さん⑰】

ああ無情！「そんなバカな」の失敗談！

●この前、スーパーのチラシに『4つの剣＋』が載っていたんですが、タイトルが**ゼルダの伝説 4つの剣＋ 炎の大決戦**と書いてありました…。

【埼玉県／八重霧さん】

●初代の『ポケモン赤』を遊んでいた頃、ポケモンが毒を受けたままフィールドを歩くと**カミナリが鳴っている**と思ってた。勝手にポケモンが倒れていくので不思議だったんです…。

【京都府／楠チェリーさん】

●妹が僕に一言、「ねぇ、ポケモンのファイアグリーン買ったの？」彼女はまだ4歳です。

【京都府／楠チェリーさん】

●ファミコンミニ、もう少し早く発売してくれてたら…。直前にニューファミコンの『スーパーマリオ』『ドンキーコング』買っちゃった…。

【神奈川県／岡村由佳さん】

──いやいや、GBアドバンスで遊ぶより、本物のファミコンで遊ぶほうがゼイタクでうらやましいですよ～。

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ

ゲームの中古販売、賛成？ 反対？

賛成

●だって安いんだもん。

【広島県／佐糖関白さん他めちゃ多数】

●中古でしか手に入らないタイトルもあるし…。

【大阪府／あきろと81.さん㉝他たらふく】

●ファミコン、スーファミのゲームは中古屋がないと買えません。

【宮城県／結城菲雨さん⑳他いっぱい】

●自分は買ったゲームを売らないけど、中古ゲームは買います。

【兵庫県／フシギダネさん他めっぽう】

●カセットに前遊んでた人のデータとかが入ってると、なんか面白いです。

【東京都／ソラヲさん⑫他たくさん】

反対

●自分が欲しくて買ったものを中古屋には売れない。

【埼玉県／きつねさん他多数】

●以前売った事があって、今は後悔しています。作った人にも悪いですし。【神奈川県／チョコロンさん⑰】

●予算の都合もあるでしょうが、新作は新品を買いましょう！

【東京都／近藤誠さん㉖】

●人の触ったゲームを買いたくない。

【大阪府／スージーさん⑬】

●思い出はお金で買えない価値があるから。【茨城県／ニューヴェスさん⑯】

●「またやるかも」と思ってしまう。

【茨城県／為月澪都さん⑰】

──というわけで、賛成がやはり多かったです。ま、裁判の判決で中古販売がOKになった以上、中古はあってもいい商売なんですね。だから良い悪いの問題じゃなかったりするんです。までも、自分は売らないし、好きな作品は新品で買います。

1人でジックリ、4人でワイワイ、どっちのゲームが好き?

Vol.114→5/26締め切り （岡山県／朝日さんさんのリクエスト）

『4つの剣＋』は、どっちでも楽しめる名作ですよね。でもまぁ、どっちが好みか聞きたいです。

ニンドリ学園だより

●近頃、自転車の2人乗りが非常に多いです。カートでは2人乗りしてもいいですが、自転車は危険なのでやめましょう。

【島根県／風見鶏さん】

●今月の学食は、フランス料理店「吐麗美庵」より、シェフの本土坊薫さんが直々に作ってくれるそうです。オススメは2980セット。みなさん、残さずに食べましょう。

【大阪府／舘野恵さん⑫】

●はーい、来週の国語のテストは「どせいさん語」と「ミズチさま訛り」がポイントよ！

【茨城県／あるきさん⑫】



【千葉県／犬飼鈴助さん】

一言インプレッション

●『4つの剣＋』のチャツボさ～ん。投げキッスしてくれてありがと～。ハジけているアナタがすごく好き。

【広島県／アリスさん㉝】

●『4つの剣＋』の『ナビトラッカーズ』が予想だにしない面白さ！ サルバトーレさんのゲーム(声)が好きです(チャツボさんも♪)。『ハイラルアドベンチャー』も、最初から謎解きが難しいですが楽しいです。

【北海道／快人HBさん⑭】

●『4つの剣＋』で、チンクルを殴りまくってしまいました。彼、いくつ風船を持ってるんでしょうか（いくら割っても新しいのを出す）。

【埼玉県／ノルウェーさん】

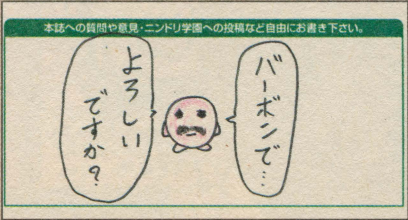
●世間はファミコンミニの続編を希望してますが、我が家はまだFCが現役で活躍しているので、FCソフトができる携帯ゲーム機の方を任天堂にお願いしたいです。

【埼玉県／ノルウェーさん】

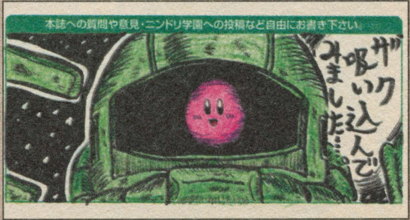
一発！芸達者 晴



（兵庫県／望月みなとさん⑱）ある意味ナイスプロポーション な紫ピクミンさんですな。かややんに似てるという噂(いや～)



（神奈川県／にんてん丼さん）ああ、とびきりニガい奴を。俺はタバコに火をつけながらグラスを傾けた(ハードボイルド風)



（東京都／バナナ系さん⑳）わはは、吸い込んだというか、リックたちの一種なんでしょーか、ザク。ひょっとして宇宙用？

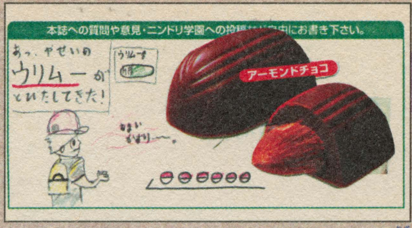
お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで



（兵庫県／内海さん⑳）5月のE3に出たりして。デデデのポリゴンに懲りすぎて、画面にデデデしか表示できなくなったり(笑)



（沖縄県／星野桂さん）次号、Vol.113の84ページでは、こんな驚きの重大発表が！ お楽しみに！（完全にテキトーいってます）



（兵庫県／アシュラさん⑬）わははは、「あまいかおり」って技は、まさにそのまんま！「とける」は使ってほしくないなー

一発！芸達者 耕

クイズ N ニンドレア

●チンクルとは!?
Aオヤヂ　B突然変異したオヤヂ
Cゴミ捨て場のオヤヂ　Dサオヘン
【神奈川県／時道ルキアさん⑬】

●『FE 封印の剣』のスーは、どんなヤツ？
AデデデカンパニーのOL
Bダヤンの孫
C彼氏がナックルズ　D太陽少年
【埼玉県／地下鉄道888さん⑪】

●カービィの大好物はなに？
Aマキシムトマト　Bマリオ
Cピクミン　Dピノキオ
【埼玉県／HALOさん⑫】

●カービィに絶対してほしくない事はなに？
A吸い込む　B歌を唄う
Cデデデ大王を連れてくる
Dジャイアンを連れてくる
【愛知県／逆Lの男さん⑲】

●この中で一番の食いしん坊は？
Aカービィ　Bヨッシー
Cカビゴン　Dパックマン
【宮城県／月長オルさん⑬】

正夢、アホ夢、私のドリーム

●『どうぶつの森e＋』の住人さんたちと、コンビニのまわりで鬼ごっこする夢を見ました。こんな遊びも楽しそうだけど、なぜコンビニ!?
【栃木県／奴罪さん⑬】

●大好きなプレセアちゃんから、おにぎりをもらう夢を見ました。喜んで一口食べると、中から青ピクミンがウジョウジョと出てきた。そして起きた後の朝ゴハンはおにぎり…。ツラかったです（汗）。
【北海道／せしるさん⑭】

●自分がクラトスになっていて、ミトスに「視力の下がったクラトスなんてキライだ！」と言われた。その後、年齢についてもなんか言われた。
【北海道／やっほいず。さん⑪】

●走って買いに行ったニンドリが、ハズレだった（開いたら爆発した）。しかもその夢を見た日はニンドリの発売日でした。そうなるんじゃないかと、ビビってその日は買いに行きませんでした（汗）。
【神奈川県／レイさん】

オラが村のお宝自慢

Treasure No.69
ハイラル、海の男の紋章？



この写真は、私がサケのつかみ捕りに行った川の近くで見かけたトラックです。最初見たときにコーフンして、写真を撮りました。
【岩手県／ファイヤーフラワーさん】

――漁業組合のトラックにトライフォースが！　水辺にいるので、きっとゾーラ族の末裔だったりして（ウソ）。この印を使ってるモノって、けっこうあるんですよね。

注意 お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽい風景など（雲の形がマリオの鼻みたいでした～、とかね）も大歓迎ですよー。

ちょっと気になる、こんなコト

●『ポケモン FR／LG』の祈祷師さん、戦うときにハチマキがなくなってるんですけど…。心なしか服も違くないですか？



【東京都／風神ゆうまさん⑭】

●『4つの剣＋』を買うべきか悩んでマス。どう見てもパーティゲームにしか見えない…（果たしてこれは『ゼルダ』である意味があるのか？）。ちなみにGBアドバンス版は買ってません。
【徳島県／みるくるみさん】

――『ハイラルADV』は間違いなくゼルダ。『神々～』が好きなら1人でも（いや1人のほうが）楽しめます。かややんは大好き。ぜひ。

●『ポケモン』の世界の人たちって、食事とかどうしてるんだろう…。ヘタにお肉とか食べられないですよね…。
【滋賀県／ノーティスさん⑰】

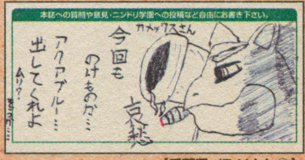
●うちのガッコの日本史教師、「～になるからね、～です」とか、ムダに「～です」が多いんです。どせいさんのような不思議なしゃべり方するんですよ～。外見は『ファイアーエムブレム』のマリナスのヒゲ無しってトコです(笑)。
【兵庫県／新谷ハルナさん】

●私の友達は、『FFクリスタルクロニクル』のことを『ファルコンファイターシーシーレモン』と言います。理由は、「ファルコンがCCレモンを飲みながらマシンを…」あぶない運転だ(笑)。
【奈良県／あっぷるさん⑫】

●『逆転裁判』で、マヨイちゃんに千尋さんが降りると、胸がでっかくなるじゃないですか。素肌も見えちゃって。…マヨイちゃん、下着は？ 19歳なのに…ひょっとして…。
【北海道／ノルトさん⑮】



【千葉県／だげんだ玄さん⑯】



【千葉県／D.Uさん⑰】

ダジャレドリーム

ロケット乗んすかぁ？ いいっすムリ…（ポケットモンスター リーフグリーン）
【愛知県／ゆめぞらさん】

今度のポケモンは、いよいよ月へ行くらしいですよ。

ニンドリビアの泉
〜任天堂のムダ知識〜

さすが世界のマリオさん、いろんなお宝がドンドン発掘されてますよ〜。ゲーム（キャラ）の意外な一面をかいま見せてくれるムダ知識、これからもお待ちしてます！

No.0016 【栃木県：Reeさん】

『スーパーマリオコレクション』のタイトルで英語の「ビールお代わり」という声が聞こえる

【検証】小学館から出版されていたスーファミ版「スーパーマリオコレクション」公式ガイドブックによると、タイトル画面が暗くなっているときに聞こえる「ざわざわ…」という声の中に、英語で「ビールお代わり」という意味の言葉が入っているんだそうな。よく聞かないと分からないそうなんですが、編集部ではよく分からず。「Beer Already?」とか言ってそうな場面はあったんですが、ちと意味違うかなぁ…ってな感じです。



⬆たしかに、英語のような発音でいろんな人の声が聞こえます。ヒアリングに自信のある人、確認してみてください〜い！

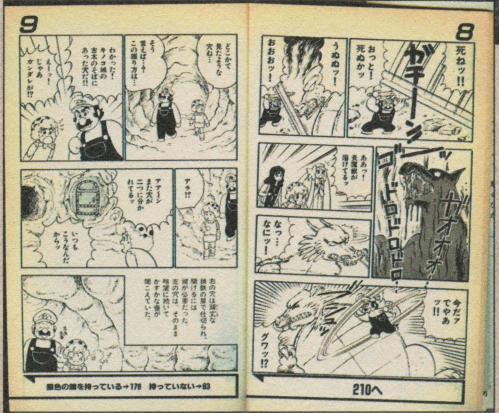
No.0017 【群馬県：山岸恵輔さん】

スーパーマリオのゲームブックが存在した

【検証】確かに、昔「スーパーマリオ」を題材にしたゲームブックがありました（ゲームブックについては右下の解説を参照してね）。ここで紹介するのは、昭和61（1986）年に出版された「スーパーマリオブラザーズ外伝2」です。当時、小説のスタイルが多かったゲームブックですが、この本は全編まんが。誰でも簡単に読み進めることができます。ストーリーのほうは、ピーチ姫と結婚することになっているアンドレ王子（ポテト王国の王子様だそうです）が登場していたり、現在のマリオ観とは違う部分も多々見られますが、当時のマリオを知る意味では興味深い1冊なのでありました。



➡ゲームブックが流行ったのは、かややんが中学生の頃かなぁ。当時は「ロード・オブ・ザ・リング」みたいなファンタジー物が多かったんですが、その後「ゼビウス」「ドルアーガの塔」なんかのゲームブックも出てました



⬅ゲームブックは、各ページの最後に選択肢が用意されています。自分で行動を選んで、指定のページに移動しながら読んでいくんです。しかしこのマリオ、背が高いですよね〜。絵を描いている橘しいなさん、当時の少女まんがなタッチですね。キノピオが普通の人間みたいに見える…

ダジャレドリーム

悪人通 ピクミン2 【岡山県／みやもとくんさん⑮】

根っからの悪い人に付いていくナゾの生物が登場する新作ゲーム、「ピクミン2」をクリアすると遊べるそうですよ〜。って誰も信じないか…

学園父母の会

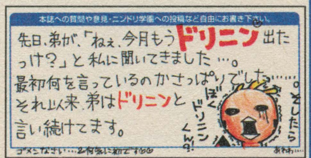
お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●私がゲームをしていると怒る母。でも、私が家に帰ってきたら慌てて隠した後ろのものはなに？
【北海道／カモっちさん⑭】

●キューブで『時のオカリナ』をやっていたら、77歳になるジイちゃんが「そのゲーム、前に流行ってたけど今はもう流行ってないんじゃない？」と言ってきた。流行るもなにも…。っていうか、このゲーム知ってんのかジイちゃん！
【東京都／蒼川明さん⑮】

●昨年のクリスマス、息子は「サンタさん、『ポケモンコロシアム』ください」とお願いをしていた。が、当日の朝「やっぱり『ナルト』がほしい」と言い出した。サンタからのプレゼントは『コロシアム』だったので、息子は今だにゲームを遊ばない。息子よやれ！ サンタがかわいそうだ〜っ。
【東京都／ひろくんさん⑩のお母さん】

●「ポケモンチャンネル」体験版が娘に大ヒット！ 製品版を買ってあげようとお店に行ったら、ソフトを抱きしめて離さないのです！ 母のたくらみどおり、1歳5ヶ月にしてポケモンにハマった娘なのです。フフフ。
【茨城県／YUKIさん㉛】



【山口県／飴子さん】

真実戦隊ウソナンジャー

●新ハードの「ニンテンドー ディーエス（仮）」は、カービィの口の中にいるような感覚を味わえます。皆様、どうぞいらっしゃいまし〜。
【岐阜県／コケシさん】

●新ハードの「ニンテンドー ディーエス（仮）」は、実はGBAに鏡を付けただけらしい。
【千葉県／TAKAさん⑬】

●HAL研の地下にはカービィの養育場があり、たまに社員がいなくなってしまうらしい。その為、HAL研はカービィの嫌いな毛虫の養殖も同時に行なっているらしい。
【京都府／赤虎ロシアさん⑰】

●フォックスに射撃を教えたのは、「ドラえもん」の野比のび太。フォックスに字を教えたのも、のび太。
【群馬県／青いミニドラさん】

●『ピクミン』の世界観は、『スーパーマリオUSA』から由来している。
【静岡県／横山亘さん⑯】

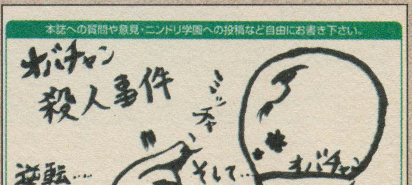
一発！芸達者 雨



（千葉県／紅蓮さん⑮）にょっきり成長するアレですね（笑）。『シンフォニア』がトト○の世界につながっているとは…



（熊本県／ねこクラゲさん）た、たしかに！ オンラインで遊んでる時、壁とかにメッセージが書けると楽しそう（書けません）



（新潟県／マリ男さん⑫）オバチャンが死ぬ間際に書いたダイイングメッセージ…。みっちゃんはまた容疑者に（つづかない）

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

底ぬけニガオエ教室

はぐれテトラ?

【今回のお題】(Vol.111〜112)



『ナビトラッカーズ』のテトラさんって、けっこうやさしい一面を見せてくれるんですよね〜。次のメダルの場所を教えてくれたり…。運命から解放されたアネキのその後とかも、ぜひ知りたいなぁ。



(静岡県/アルテミスさん⑯)うわぁ、すごい美白効果? 化粧品の広告みたいです〜



(神奈川県/フチアさん)長髪の女の子なら分かるこの悩み。湿気で広がっちゃうのね



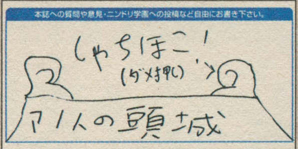
(香川県/いちじくさん)江戸時代の浮世絵にも似た画風。テトラが歌舞伎役者に!?



(東京都/さわさん)上手だなぁ。ハガキの狭いスペースに、みんなキレイに描いてくれて感謝!



(茨城県/らいすさん㉚★)ぬお! ダンゴには握力があるのか! おサル、いやナマケモノ…?(笑)



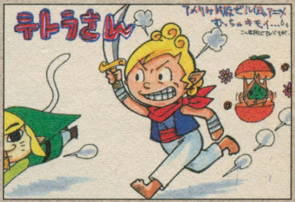
(大阪府/Akiさん⑪)それはいくらなんでもムリが…。といいつつ採用してしまう私。だってアネキに見えてしまうんだも〜ん



(栃木県/島田学さん)そうそう、海賊のオカシラといえば、改造された手だよなぁ。フック船長とか。虎はいないけど…



(三重県/カゲイチさん⑭)頭も重そうだし、ダンゴも重たそう…。下ろすと何メートルあるの!?



(千葉県/戌怪臨スカさん)お魚くわえたネコを裸足で追いかけ…。後ろの腰フリもイイ!



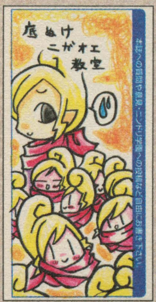
(静岡県/イチボシさん)いわゆるバナナソードですな(いや、そう呼ぶかは知らんけど)。海賊はなんでいつもあんな形の剣なんだろ



(千葉県/星宮ミミさん⑫)ネコだと思うと変だけど、テトラだと思えば頭のダンゴも普通ね



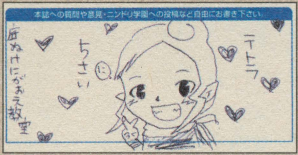
(岡山県/L‐I‐I yさん⑭)なんだかもー、ダンゴさえ描いてあればなんでもオカシラか(笑)



(京都府/はるさきはるかさん⑭)なんだか、カービィがカツラとスカーフをつけているみたい



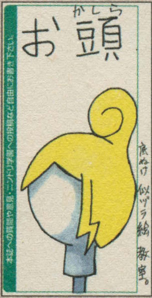
(福島県/凛紅さん⑭)ニガオエの王道とは、特徴をデフォルメ(強調)すること。まさに基本です



(京都府/リオールさん⑫)そうか、テトラは小さい頃からその髪型だったのか。ひょっとして、頭の形がとんがってて、それを隠してるとか…



(大阪府/an Leeさん⑲)こんなに少ない線でオカシラだと分かるのはやはりダンゴのお陰



(岐阜県/縹雪里さん)まあ確かに間違いなく頭ですけど…。む、テトラかつ○説浮上?



(岡山県/すいせいさん⑪)いやいや、味があっていーんですよ! まず描いた、ってことが大事です



【次回のお題】
(Vol.113〜114予定)
ケータイのボタンが4つで大丈夫なんでしょーか

ダジャレドリーム

くよくよビーバー

【愛媛県/のにーさん⑲】

今のお子さまたちってビーバー知ってるのかなぁ。前歯の大きなリスみたいな生き物。昔はビーバーが主人公のアニメもあったんだが…

ファンクラブ(裏)

●**ゼルダの伝説 4つの剣マイナス** マイナス思考のリンク×4を操作する面倒くささがかなり鼻につきました。しまいには、テトラ姉さんからボロクソに言われる始末…。

【新潟県/石ころぼうしさん⑯】

●**トリビアの泉 〜素晴らしきムダ知識〜** あの『メイド イン ワリオ』のスタッフが開発しただけあって面白い! トリビアをモチーフにしたプチゲームは抱腹絶倒です! クラブ ニンテンドーの特典に復刻版の「ラブテスター」が登場するのは、さすが任天堂〜。もう少しで金の脳を取れるところまできました!

【宮崎県/夢幻政博さん⑮】



【茨城県/空海透矢さん】

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

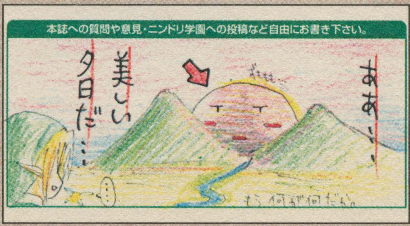
◎各コーナーへの投稿はアンケートハガキ裏面の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。(希望のコーナー名もね)。また、ハガキや封書、メールでもOK。郵送は下の宛先へ。メールは「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。〆切は、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の6日ごろです。毎号、採用者の名前の最後に★が付いている5名には特製カンバッチをプレゼントします! また、**希望者は採用したときに年齢を入れます。**年齢を公開してもOKな時は**年齢の近くに「年OK!」と書いてね。**

ARE YOU NINDRYAN?

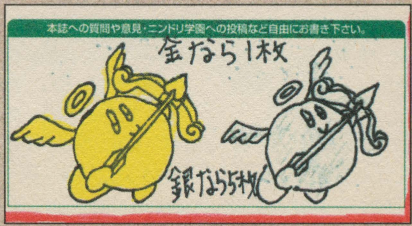
毎号5名にカンバッチプレゼント!



(広島県/湯Yuさん⑲)ああ、ほんとだ! しかも、その後からスタフィーさんも乱入!? と思いながら夜空を見るのも一興



(埼玉県/筒目九踏さん⑭)日が沈んだあと、反対側からは『ムジュラ』な月が昇るのでした。ああハイラルって不思議



(長野県/ぺぺ大王さん)エンゼル違いもはなはだしいですな(笑)。ケータイで連絡したらすぐ5枚集まるかな

一発! 芸達者 読

※せいこうどく 晴れた日には田畑を耕し、雨の日には家にこもって読書をすること。悠々自適の生活を送ることをいう。(大辞泉より)

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○(それぞれのコーナー名)」係 まで



イラスト：原知絵

第63講 ドクペプレゼント応募締め切り迫る！の巻

Vol.110で告知したドクターペッパープレゼント（やや抽選気味）な、応募締め切りを書いておらんかったですね。4月26日必着で締め切りとするのでお急ぎくだされ。

デス仙人とは？ 学園に出没する謎の老人（実は1031歳とのウワサあり）。ハード関係に詳しく、機械に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。仙人の心臓はドクペの缶型らしいです。

Q GBに電池をセットして1年くらい放っておいたら、電池を入れるところに白いものが吹き出てました。これは故障なんですか？　そして、このGBはまだ使えるんですか？

（岩手県／ねすネス君の大逆襲）

電池が液漏れしてしまったのじゃな。液漏れについてはVol.107の第58講で触れているので、持っていたら参考にしてちょ。液漏れの「液」とは電解液のことで、アルカリ電池では水酸化カリウム、マンガン電池では主に塩化亜鉛の水溶液なのじゃが、これらが電池の端子を腐食してしまったのじゃ。故障と言えば故障じゃが、破損というほうが正しいかの？　で、腐食が端子だけで本体の基板が無傷なら、金ブラシで磨くなどして白いものを取り除いてやれば、また使えるじゃろう。ただ、電池の電解液は金属を腐食させるくらいのモノなので、皮膚に触れたりすると危険じゃ。ゴム手袋装着のお父さんにやってもらうか、プロに任せる（修理に出す）ようにしよう。

Q うちのアドバンスのボタンが、力を入れないと利かなくなりました。そろそろ買い換える時期でしょうか？　（愛知県／藤島アカツキ）

掃除とボタンのゴムの交換で直りそうじゃな。ボタンの交換用ゴムは大き目のゲーム専門店で扱っていることもあるので、自分でなんとかできなくもない。が、ユーザーが自分で分解したりパーツを交換したりすると保証が利かなくなるし、特殊な工具もいるし、もっと状態を悪くするリスクもあるしで、結局「修理に出しましょう」という結論になってしまうのがツマランというかなんというかすいません。まあその程度なら、修理に出せば買い替えより安上がりなのは間違いなかろう。

Q ポケモーションのしくみを教えてください。

（千葉県／かきくけ昆布）

振るとポケモンや文字が浮かび上がる不思議な棒。わしも持っとるぞ。目の残像現象を利用したおもちゃじゃね。赤と緑のLED（発光ダイオード）32セット64個が棒の部分に一列に組み込まれており、棒を振るとセンサーが速さと向きを感知し、LEDの点滅をコントロールしとる。棒を降らない状態で表示できるのは縦32ドット×横1ドットじゃが、振るという動作と残像を利用して、横にも幅のあるドット絵を表示させてるのじゃ。1秒間に棒が4往復、横に残像として表示するドット数を縦と同じ32と仮定すると、4×2×32で、1秒間に256回というタイミングでLEDが点滅しとるという事になるな。

この手のものは一般的に「バーサライタ」を呼ばれており、メトロノームのような振り子運動機構と組み合わせた時計なんかも商品化されておるよ。もう10年くらい前か、北海道の新千歳空港線のトンネルでもバーサライタの仕組みを使ったLED広告を見たこともあるが、今もあるんじゃろうか。成田エクスプレスや東京モノレールのトンネル内にもあるようじゃな。列車の窓から見えるものは、棒を振る代わりに、LEDを並べた棒を一定間隔でたくさん並べ、列車の通過にあわせて点滅させておるわけじゃ。それはそれとして、ポケモーションの場合、自分で振るのでかなり腕が疲れるが、LEDに赤と緑を使っておるので、その組み合わせで黄色（光の3原色で赤＋緑）やオレンジ（赤＋暗い緑）、黄緑（暗い赤＋緑）といった色を表現できるのも面白いところじゃね。

デス仙人の 人生ありがとう（仮）

●我々生物の義務としてどうあがいても逃れられない運命、死というものがとても恐ろしいのです。死を迎えてしまえば大切な思い出も何もかも失って、二度と意識が戻ることがないという恐怖。永遠の命が欲しいです。

（神奈川県／村人）

ハガキに文章びっしりだったので、かいつまんで要約したぞ。死へのカウントダウンは生まれた瞬間に始まって、今こうしている間にも確実に寿命を食いつぶしておるね。それは避けようがないので、できるだけ有意義に生きようとがんばっておるよ。遺伝子に記録された生物の義務には、子孫を残すってのもあるな。わしは子供を持ってみて「ああ、わしの命はコイツのためのモノでもあったか」と悟った部分もある。子孫や親しい誰かの心の中にいい形で残れるよう、偉くなくとも清く正しく優しく生きて死のう、そう考えとるよ。最期まで後姿のカッコいい男でありたいのう。アレじゃ、村人君も子供作ると考えが前に進むかも。子どもを作るに至る過程も「人生ありがとう」てなもんじゃ。命短し恋せよ乙女ね。

●メロンや西瓜は野菜でしたっけ？　果物ですよね？　（千葉県／かきくけ昆布）

分類学上は野菜じゃ。果物は「樹木に結実する」と定義される。木を見上げて収穫するのが果物、腰をかがめて草から収穫するのが野菜ね。なので、メロンや西瓜、イチゴ、パイナップルは野菜。バナナも木に見えて実は草だったりするので野菜。一般的にはおかずになるのが野菜、デザートになるのが果物と分ける。店に並べるときはこっちじゃ。青梅や生の栗はだいたい野菜売り場にあるね。

●デス仙人は円周率何桁まで言えますか？　ちなみに世界記録は1兆2400億桁らしいのです。　（奈良県／ゆき乃）

3.1415……あとはわからんぞ。その記録はコンピュータの計算結果な。人間の世界記録は42195桁で、保持者はナムコの『もじぴったん』のゲームデザイナー、後藤さんです。言い終わるのに9時間だって。わしは円周率より、好きな子の誕生日とかを覚える方を頑張るヨ。

●普段使わない頭を使ってテスト勉強するとオーバーヒートしそうになるのって俺だけ？　（北海道／マサ）

そういうのが「知恵熱」だと勘違いしておる人も多いが、知恵熱って知恵付き始める頃の乳児の発熱症状のことなんですよ奥さん。でも、そんな誤用も多いので、マサ君だけではないと思うよ。

はみだしデス仙人

Q ゲームの曲をMDに入れる方法はないですか？（京都府／ここな）

A ゲーム機の音声出力をMDの録音端子に入れればOK。対応ケーブルは機器によるので店員さんに聞いてみてちょ。

お便りのあて先は　質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 デス仙人」係 まで

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

ニンテンドー ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by大渕豊 Ohbuchi Yutaka

アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。かつ、軽やかなフットワークで国内、海外のニュースサイトを巡るネットワーカー。7月に来日するTHE WHOを見にいきたいとは思うものの、共演バンドのミスマッチさに悩んでいる様子です。

アメリカでは、クラシックゲームというとファミコンより昔（アタリショック前）のハードを言うんですね

任天堂は、次のパーティに遅れずやってくる

いよいよ、毎年恒例の世界最大のゲームショウ、E3が迫ってまいりました。ゲームもさることながら、今回の注目の的は、なんといってもハードメーカー各社の新ゲーム機でしょう。任天堂からは注目のDSが、そしてSCEからは、こちらも携帯機のPSPが初お披露目となる予定。それ以外にもマイクロソフトの、そしてひょっとしたら任天堂からも据置型ゲーム機に関しても何らかの発表があるのでは、と言われています。様々な憶測、噂話がインターネットを駆け巡る今日この頃ですが、海外のゲームサイトGameSpyに、岩田聡氏のインタビューが掲載されています。氏は、インタビューの中で、任天堂の現状と今後について率直に語っています。まずは、いろいろと報道されている次世代機について、

「任天堂は次世代機に取り組んでいます。仮にGCネクスト（GCN）と呼びますが、その能力は、過去のゲーム機とは違った物になるでしょう。我々が議論しているのは、処理速度を高めるための最先端の技術ではありません。私と宮本、竹田が話し合っているのは、新しい手法で人々を楽しませるにはどうすればいいか、それを実現するために、どんな機能を現在の技術に加える必要があるか、ということです」

と、その存在を認めつつ、DSやGCNで実現される機能や技術については口を閉ざしたものの、

「技術は重要ですが、単に技術に捕らわれて高性能のチップを製造する工場に投資していては成功できないでしょう」

と他社との方向性の違いを強調しています。また現行機から次世代機への技術的な差は少なく、ほとんどの消費者には差が分からないだろうとの見込みを示し、その中で、魅力的な製品を作るために、

「任天堂はいくつかのパートナーと協力して、最適のハードウェアを作るための最善の方策を見つけることができるでしょう」

と語っています。そしてサードパーティについても、セガの『F-ZERO GX』やナムコの『ドンキーコンガ』を例に上げ、

「サードパーティとも積極的に協力しようとしています。ゲーム機が成功するためにはバラエティ豊かなソフトが必要です。将来的には、サードパーティと協力することがより重要になるでしょう」

とも語っています。一方で、現行のGCの利点、プログラムしやすさ、低コストなどにも関わらず海外市場で必ずしも良い位置にいない原因を、

「最大の理由は発売が遅れたこと。遅れているうちに競争相手が販売台数を伸ばしてしまった。ゲーム開発は簡単だったけれど、発売の遅れのために、開発者は他社のハードを研究する時間ができ結果として利点を生かすことができなかった」

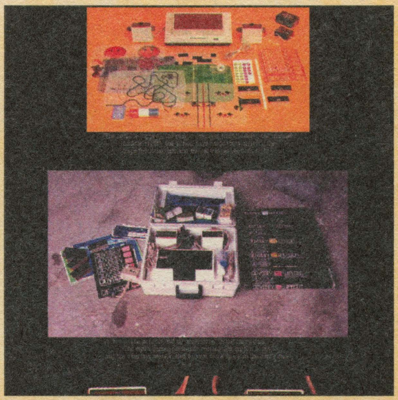
と分析しています。聞き手が、「それでは、『次のパーティ』には時間通りに来るのか?」（次世代ハードは遅れないの？という意味でしょう）と尋ねると、**「そうなるでしょう」**と力強く答えています。

●

さて、肝心のE3で出展されるであろうタイトルですが、あくまでも噂に過ぎないものの、DSでは実に30本ものゲームがお披露目され、GCでも『メトロイドプライム2』『風のタクト2』『スターフォックスGC』などに加え、オンライン版『どうぶつの森』『パイロットウィングス』などの名前が取り沙汰されています。面白いところでは『ツインスネーク』の開発を終えたシリコンナイツの次回作が発表されるが、実はそれは『バルテナの鏡』だ、というもの。海外の任天堂ファンには人気のタイトルで、毎年噂に上る名前ですが果たして？

●

こうした往年の任天堂ファンの声に答えるかのように、ついに北米でも「ファミコンミニ」シリーズの発売が決定しました。6月7日に「クラシックNES」シリーズとして、日本のラインナップから『マッピー』『スターソルジャー』をのぞいた8本が登場します。このようなレトロブームとでもいうものが、海外でも盛り上がりつつあるのか、E3の10周年を記念して、「ビデオゲームの歴史」コーナーが設けられるそうです。そこでは世界初の家庭用ゲーム機オデッセイ（1972年発売）をはじめ、アタリ2600（1977年）、インテレビジョン（1979年）など過去の様々なゲーム機とゲームが80年代風に装飾された展示室に展示されます。最先端と最古のゲーム。両極端が一堂に会するのも、こうしたショウの楽しみではないでしょうか。



←世界初の家庭用ゲーム機「オデッセイ」。本体に付属しているセロファンをテレビに貼ってゲームを遊ぶのだ

http://www.pong-story.com/odyssey.htm



←いよいよ迫ってきたE3。任天堂の発表も驚くべきものの連続になるでしょうが、今回はファミコン以前のゲームも注目されそうです。公式サイトにも情報あり（英語です）

http://www.cgexpo.com/index.htm

気になるテーマについて訊いてみました

読者アンケート連動 ニンドリランキング

※4月14日までに届いたアンケートを集計しているよ



今回のテーマ マッスルアンケートvol.110より

『ポケモン』ジョイスポットサービスと
心に残ったゲームボーイ（以下GB）ソフトについて

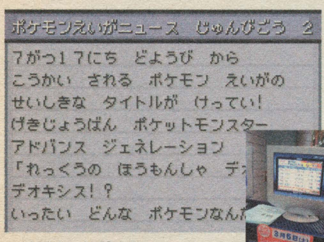
読者アンケートの回答を公開するニンドリランキング。今回は無線通信を使った新サービス「ジョイスポット」と15周年を迎えたGBのソフトについて。

Q1 『FR・LG』ジョイスポットサービスの中で何に興味がありますか？

サービス以外の対戦を含めバラける結果に

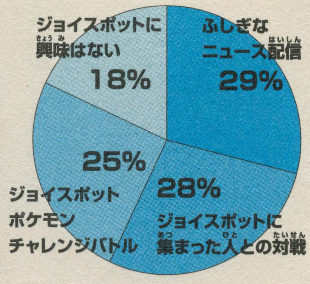
ワイヤレスアダプタをつけたGBAと『ポケモンFR・LG』のソフトを持っていけば、無線通信で情報や特別なバトルなどが楽しめる新サービス「ジョイスポット」。そこで、一体ジョイスポットのどんなところに興味があるのかを読者のみんなに聞いてみたぞ。結果としては、ほぼ票が3つに分かれた。

『ポケモン』好きな人たちが集まるはずだから、対戦もできるのでは？　というサービス以外の部分に興味を持つ読者もたくさんいるみたいだね。



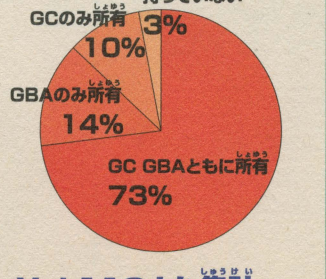


➡新作にも対応予定のジョイスポット。画面は情報がもらえる「ふしぎなニュース」



アンケート調査箱 ニンドリ読者のGC&GBA所有率

今回はニンドリ読者のGC&GBAのハード所有率を調べてみたぞ。当たり前なんだけど、ニンドリは任天堂ゲーム専門誌ということもあって、2つのハードを両方とも持っている人が73%と圧倒的に多かった。ちなみに、ゲームボーイプレーヤーでのみGBAソフトをプレイしているという人は、ハードではないのでGCのみ所有ということにさせてもらいました。これからもバシバシみんなの疑問に答えていくので、疑問があったら投稿してね!!



Vol.110より集計
GBAにはGBA-SPも含まれます

Q2 あなたの心に残るGBソフトは何ですか？ またそのソフトに対しての意見や感想もどうぞ

心の1本には『ポケモン』シリーズが多く支持された

4月21日に生誕15周年を迎えた国民的携帯ハードGB。その15周年を記念して、読者のみんなの心の中にある思い出のソフトをまとめたのがこちら。

『ポケモン』シリーズが、トップ10中6作品もランクイン。『ポケモン』が、いかにみんなの心を捉えている作品なのかを改めて実感する結果となった。以下に、感想もまとめてみたぞ。



⬅『ポケモン赤・緑』。この作品があるから今日の大ブームがある

心に残るGBソフトベスト10

順位	タイトル	人数
1位	ポケットモンスター 赤	72人
2位	ポケットモンスター 緑	52人
3位	ゼルダの伝説 夢を見る島	40人
4位	ポケットモンスター 金	36人
5位	ポケットモンスター ピカチュウバージョン	32人
6位	ポケットモンスター 銀	28人
7位	コロコロカービィ	24人
8位	テトリス	20人
9位	スーパーマリオランド	16人
10位	ポケットモンスター 青	12人

●**『スーパーマリオランド』**GBを買ったときに、同時に購入したソフトです。ラストシーンは『マリオ』シリーズの中で特に印象に残っています（石川県/井上かおるさん）

●**『ポケットモンスター 赤』**お母さんと一緒にプレイして、ポケモンを一生懸命集めた思い出があります（神奈川県/アチャモさん/10歳）

●**『ポケットモンスター 金』**クリスマスにサンタさんにお願いしました。母が「人気があるからサンタさん来ないかもよ」と冗談を言ったので、泣きそうになりました（笑）（長野県/神将チャーハンさん）

●**『コロコロカービィ』**傾けたときに転がり、ポンッと上下に振ればジャンプ。たまらないです!!　ついつい他のゲームでも身体を傾かしてたり（笑）（北海道/ZIROUさん/11歳）

●**『ポケットモンスター 緑』**初めて買ってもらった物。GBと一緒に誕生日にプレゼントでもらいました。そして、ゲームやポケモンが大好きになりました（大阪府/雪のようせいさん）

●**『テトリス』**やっぱり初代のパズルは面白いです（山形県/工事中さん）

●**『ポケットモンスター緑』**なかなかライバルに勝てず、親に頼んで攻略本を買ってもらったことを懐かしく思っている反面、反省しています（高知県/帝国黒装上級衛士さん/12歳）

●**『ゼルダの伝説 夢を見る島』**初めてプレイしたときは友達から借りましたが、何度もクリアするほどはまりました。その後『DX』が出たときに購入しました。それからというもの『ゼルダ』シリーズが出るたびに必ず購入して遊ぶほどの『ゼルダ』好きに（笑）（千葉県/風来のデレンさん/19歳）

●**『ポケットモンスター 銀』**友達10人くらいに「Lv50～55戦」をしようと呼びかけて対戦した思い出があります（鹿児島県/ドリフト職人さん/15歳）

●**『ポケットモンスター ピカチュウバージョン』**ピカチュウの鳴き声がかわいかったし、ついてくるのがよかった（鹿児島県/カズさん）

●**『ポケットモンスター 青』**コンビニで買って、軽い気持ちで遊び始めましたが、プレイしていくうちに世界に惹きこまれていきました（大阪府/今まではおっさん好きさん）

●**『テトリス』**友達にその場で借りて遊ぶつもりが、電池が切れるまで夢中になってやり続けたことがありました（東京都/ウーロン水さん/21歳）

●**『スーパーマリオランド』**生まれて初めてプレイしたゲーム。今でもまだクリアできないけど…（静岡県/わさびさん/11歳）

●**『ポケットモンスター 赤』**プレイしすぎて、母親に何回も怒られました（長崎県/えりんごさん）

今回は感想というよりは、みんなの思い出を語ってもらったわけだけど、共感できる人も多かったんじゃないかな？

編集部から

編集部員の心に残る1本は、トランセルは当然として本郷など『ポケモン』がやはり多かった。そんななか、カズヤはなぜかケムコから出たRPG『セレクション 選ばれし者』。なぜ!?

続報 GBA 5月27日

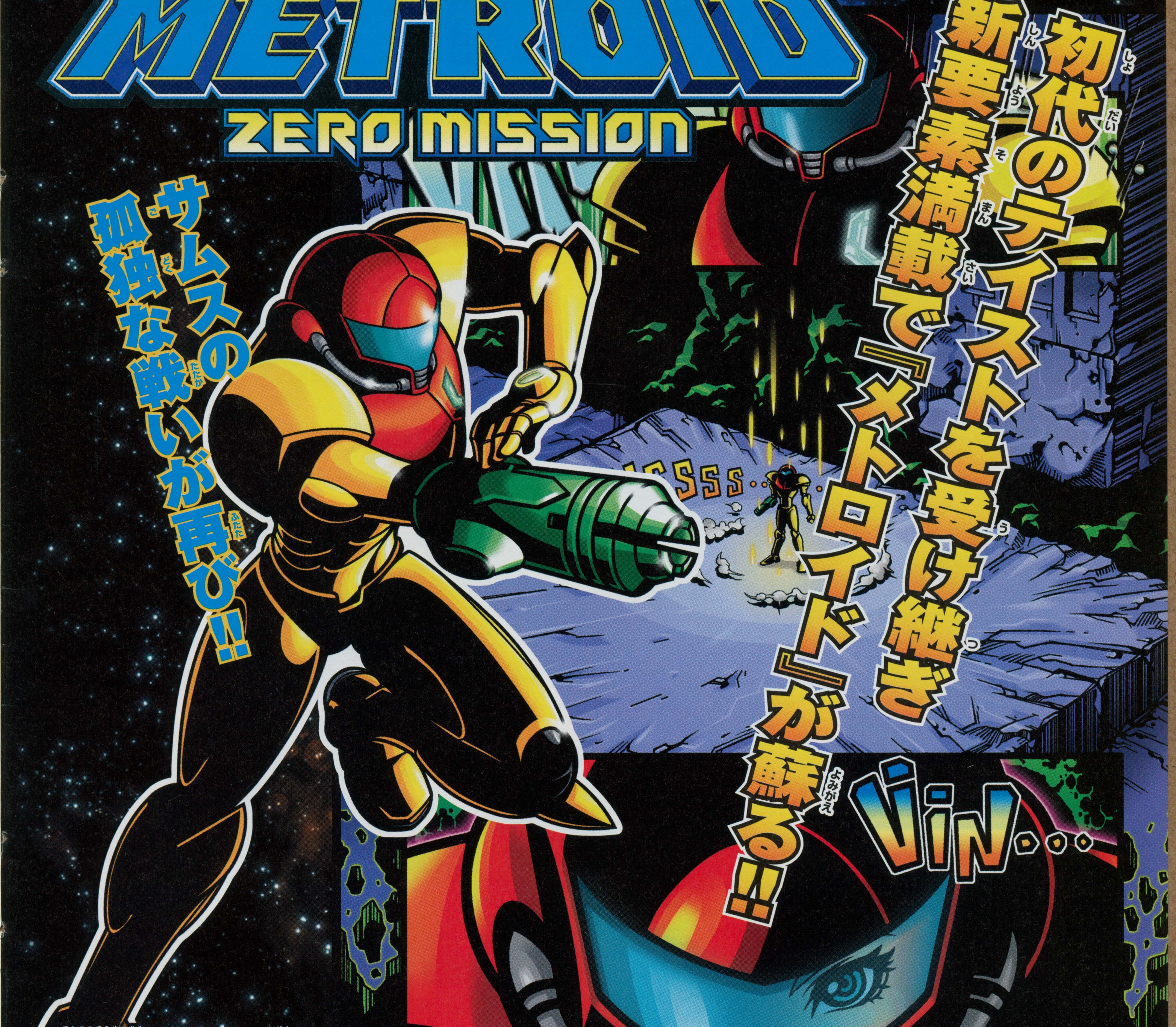
メトロイド　ゼロミッション

発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
価格	4800円(込)		
ジャンル	アクション		

METROID ZERO MISSION

初代のテイストを受け継ぎ新要素満載で『メトロイド』が蘇る!!

サムスの孤独な戦いが再び!!



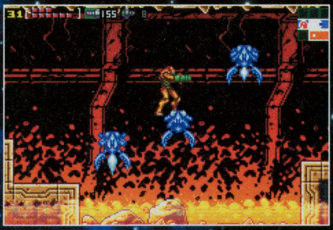
伝説的名作であるファミコン版の『メトロイド』が、『フュージョン』開発チームの手によって生まれ変わり、GBAに登場！　初代には無かったアクションや演出がプラスされ、単なるリメイクにとどまらず、完全新作ともいえる内容に仕上げられているのだ。



多彩なアクションと特殊能力で惑星ゼーベスを攻略せよ!!

「原点回帰」をテーマに開発された『ゼロミッション』では、オリジナルである初代の雰囲気を大切にしつつも新たな要素を多数追加している。多彩なアクションもそのひとつで、中には壁にぶら下がることができる「パワーグリップ」や、モーフボール状態での連続ボムジャンプなど、前作の『フュージョン』にもなかったアクションも存在する。しかし、決してそれが雰囲気を壊すことはない。アクションを駆使することで、一見行けなさそうな場所で思わぬ抜け穴やアイテムを発見することも。多彩なアクションは、『メトロイド』独特の探索の楽しさを、より大きなものにしてくれているのだ。

アイスビーム



敵を凍らせるビーム。敵がその場で固まるので、足場にして溶岩の上を渡ったり、高いところへ登ったりすることができる。凍らせた後にミサイルを当てて、確実に敵を倒すという使い方も。

パワーグリップ



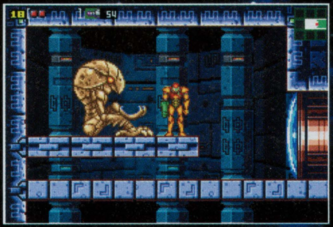
壁や崖などの角の部分につかまることができるようになるという、『ゼロミッション』で初登場する能力。壁の陰で敵をやり過ごすなど、さまざまな活用方法がありそうだ。

モーフボール&ボム



せまい抜け道を通り抜けられる「モーフボール」。「ボム」はこの状態でのみ使用できる。ボムの爆風を利用するボムジャンプでは、他の方法では届かない高さまで上ることも可能だ。

バリアスーツ

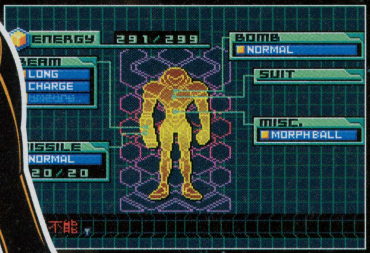


深いオレンジ色の「バリアスーツ」は耐久力が高く、敵から受けるダメージを軽減する。また、有毒な液体や高温からもサムスを守ってくれる。危険なゼーベス奥地では必須のアイテムだ。



解析不能アイテムも存在する!?

アイテムを入手しても、「解析不能」と表示されて使用できないことがある。現在のスーツに適合しないことが原因のようだ。アイテムの能力を発揮するために、別のスーツを入手すればいいのだろうか……。



↑「バリアスーツ」以外に特殊なスーツが存在するということか？

『ゼロミッション』には2つの特典が入っているぞ!!

今回、2つの特典の存在が新たに判明したぞ。ひとつは、なんと初代『メトロイド』をそっくりそのまま遊べてしまうというものだ。これだけでも『ファミコンミニ』1本分に匹敵する価値がある。もうひとつは、『フュージョン』のエンディングポスターをすべて表示するというもの。厳しい条件に挫折したキミも、これで幻のポスターを見られるぞ！



↑豪華すぎる特典。往年のゲーマーは昔を懐かしめ、若いユーザーは人気作の原点を知ることができる、またとない機会となるだろう

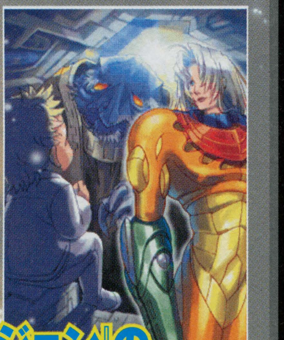
特典1 初代『メトロイド』を完全収録!!

ディスクシステム版ではなく、海外のNES版『METROID』を収録。NES版はROMカセットだったため、国内版とは音やセーブ方法などに違いがあるが、ゲームの内容はまったく同じ。『ゼロミッション』を一度クリアすると遊べるようになるぞ。





↑『ゼロミッション』より難しい!? 違いを探しながらプレイするのも面白いだろう



↑像の手の上で丸まった思い出が…

特典2 『フュージョン』のEDポスターをコンプ!!

『フュージョン』と『ゼロミッション』を通信ケーブルで接続すると、『フュージョン』の全13種類のエンディングポスターを『ゼロミッション』のギャラリーで見られるようになる。厳しいクリア条件に泣く泣く諦めていた人には嬉しい特典だ。もちろん、『ゼロミッション』にもエンディングポスターが用意されているぞ。

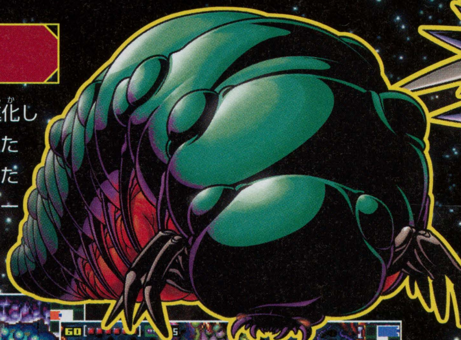
ハミダシニンドリ NES版『メトロイド』は、セーブ機能がなくパスワードを使っていたが、特典の『メトロイド』ではパスワードをセーブできるようだ。

サムスに襲いかかるゼーベスの危険な原生生物たち

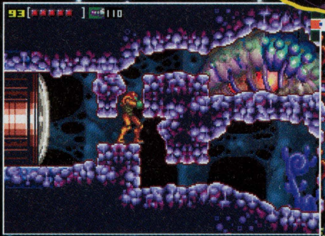
初代『メトロイド』には登場しなかった新たなる巨大な敵が立ちはだかる！

惑星ゼーベスを構成する「ブリンスタ」「ノルフェア」「ツーリアン」、そして『ゼロミッション』で初登場の「クレテリア」の各エリアには、それぞれ特徴的な原生生物が潜んでいる。Vol.110で紹介した通り、スクリーやジーマ、リッパといった、初代『メトロイド』に登場した原生生物のほかにも、『ゼロミッション』オリジナルの生物が登場するらしいことがわかっていたが、今回、その詳細が明らかになったぞ。どれもサムスをはるかに凌ぐ大きさの危険な巨大生物ばかりだ。どうやら中ボス的な存在で、中には倒さない限り何度もサムスの前に出現する生物もいるらしい。

キル・ギル



不気味な巨大幼虫。成虫に進化した時の姿が気になるが、そのあたりの詳細は不明。ツタが寄生した状態のキル・ギル「カラームツーターキル・ギル」は、胞子を撒き散らしてサムスを攻撃する。

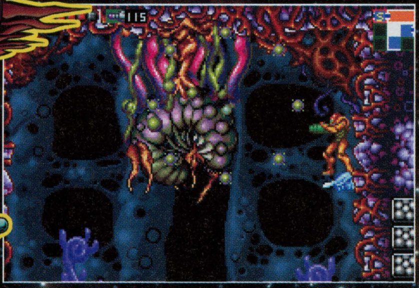


↑狭い通路内を突進するキル・ギル



↑ツタがキル・ギルに寄生し、養分を吸い取る





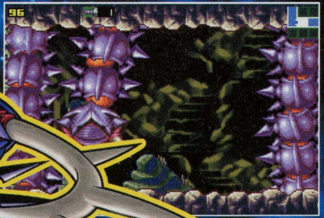
↑ツタでぶら下がり、サムスめがけて胞子を撒き散らすカラームツーターキル・ギル。養分を完全に吸収されると死ぬようだ

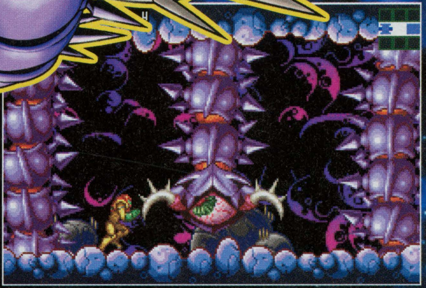
カラームツーターキル・ギル

ディオルム



突然地面や天井から出現し、行く手を阻む「地中の悪魔」。よろいに覆われたムカデのようなこの敵、やはり弱点は開いた目の部分なのだろうか？





➡体のトゲに触れるとダメージを食らう。その体は非常に長く、サムスを包囲するように地面を自在に出入りする厄介な敵だ。強力なアゴにも要注意

ムーワ

高温のマグマを住処にする「溶岩の魔手」。キバでサムスを捕らえ、溶岩の中に引きずり込もうとする。パワーグリップで足場に隠れるなどの工夫が必要だろう。



↑捕まると灼熱の溶岩の中へ。キバと溶岩で大ダメージを受けることは必至





←陰に隠れてかわすが、逃げるだけでは進めない！



➡持てる能力は、すべてを駆使して倒すべし！

ゼーベス奥地には他にも凶暴な生物が！

惑星ゼーベスの奥に進めば進むほど、出現する生物もより凶悪になり、大群で押し寄せてくる。バリアスーツやミサイルのストックなど、サムスのあらゆる能力が強化されていないと、苦戦を強いられるのは間違いない。もちろん、プレイヤー自身の腕も重要だ。





←↑一体でもてこずるような凶暴な生物が、群れをなして襲い掛かってくる！

マザーブレインの眼が光る…!!



ハミダシニンドリ
『メトロイド』が、『男たちの挽歌』『ミッション・インポッシブル2』などのジョン・ウー監督の手で映画化されるようだ。2006年までに上映を予定。

発売直前

GBA 4月22日

マリオゴルフ GBAツアー

発売元	任天堂	プレイ人数	1~4人用
価格	4800円(込)	備考	GC-GBAケーブル GBA専用通信ケーブル ワイヤレスアダプタ対応
ジャンル	スポーツ(ゴルフ)	備考	ワイヤレスアダプタ同梱

ハミダシニンドリ ストーリーモード以外にも、ストロークをはじめ、クラブスロットやゲートショット、スピードゴルフなどが遊べるクイックゲームモードもある。それぞれマルチプレイも可能だぞ。



いよいよ発売!! システム+ストーリーモードを総ざらい マリオゴルフ GBAツアー

GC版を継承した操作性で初心者から上級者まで楽しめる

発売直前となる今回は、初心者から上級者まで楽しむことが可能なシステムと、メインとなるストーリーモードを紹介。

ゴルフの基本となるショットは、GC版と同様に、2種類のショットを打ち分けることができる。



←ショットの打ち分けにより、誰でも良いスコアが!!

腕にあわせて2つのショットを使い分ける

ボタン2回のかんたんショットと、3回のテクニカルショットで、状況にあわせたショットを打つことができる。

1 初級者向け ボタン2回押しのかんたんショット

かんたんショットは、スイングを開始したらパワー決定時にAボタンを押す。後は自動でショットしてくれる。



←ミートが自動なため、大きなトラブルになりにくい

2 上級者向け ボタン3回押しのテクニカルショット

テクニカルショットは従来のゴルフゲーム同様に、全て自分で決定する。パワー決定時にBボタンを押そう。



←自分で決めるため、実力でナイスショットが出せる

ショットの予想ラインを見ることができる

ボールが、どうやって飛ぶのかを教えてくれる予想ラインと、ボールの着地予想地点も見ることができるぞ。さらに風を計算してショットするのだ。



↑この画面でも、予想ラインを変えることが可能だ



↓右上に出ている風の強さと向きを計算して打とう!!

通信や連動で白熱の対戦が展開する

本作はGC版との連動でできることや、対戦で盛り上がること間違いなしの要素が多数ある。GC版との連動では、マリオキャラクタを出現できたり、マリオの仕掛けいっぱいのスターコースを入手できたりもするぞ。他にもヤジをエディットできたり、クラブの交換をすることも可能なのだ。

ヤジをエディットできる

自分の好きな文字をエディットしてヤジにすることができる。もちろん、GC版に持っていくことも可能。自分だけのヤジでライバルを邪魔しよう。





↑ヤジを出すふきだしの色も選択できるぞ

マリオキャラクタが登場

初期状態では、マリオキャラクタは4人しか選択できないが、GC版と連動することで8人まで選択可能となることが判明したぞ。



←GBA版のワルイージ。出現条件はまだ秘密



RPGとなったストーリーモードでキャラクタを育成しよう

本作のメインとなるストーリーモードは、ゴルフを題材にしたRPGだということは、前号でお伝えしたとおり。そこで今回は、そのストーリーモードのフィールドマップと施設を紹介するぞ。こうやってマップを見てみると、今回紹介する場所以外にも、主人公ニールとエラが進める場所があるようだ。どんなことが待っているのかは、キミの目で確かめてみてね。



←練習や試合で経験を積み、レベルアップさせるのだ



↑フィールドの大木を調べると1UPキノコが!!



1 マリオンクラブロッジ

プレイヤーである主人公ニール、エラの本拠地となるロッジ。トーナメントに優勝すると、プレイヤーの部屋にトロフィーが飾られていくぞ。



←人々の話を聞いて、情報を集めるのも重要だ

2 マリオンクラブ

中世のお城のような作りのクラブハウス。各クラブハウスでは、練習場なども完備されている。ここで最初のトーナメントに参加できるぞ。



←最初ということもあり比較的やさしいコース

3 パームクラブ

パームクラブのコースは、その地形を活かした南国のようなコースになっている。潮風が心地よさそうだ。



←↓キャディマスター室前や、コースも南の雰囲気たっぷりだぞ

4 デューンクラブ

デューンクラブは、岩山や砂漠といった地形が広がる。コースもウエストエリアや、バンカーがとても多い。



↑→各クラブのコースは、その場所の特徴を活かした作りになっている

5 リンクスクラブ

最高難度のコースを持つリンクスクラブ。ここでチャンピオンになれれば、最強ゴルファーも夢じゃない!?



↑高速フェアウェイなど、プレイヤーを悩ませる要素も満載なのだ

6 クラブ職人の小屋

オーダークラブチケットで、さまざまな能力を持つクラブを作ってくれるクラブ職人が住んでいる。また、使用するクラブはここで変更することが可能。



←作ったクラブは友達と通信交換することができるぞ

7 ゲートの森

ゲートにボールを通すゲートショットが楽しめる。4つのコースが用意され、クリアすれば経験値がもらえる。



←ゲートの森の名にふさわしく、入り口付近にもゲートがたくさん



←コース上に配置されたゲートを通してパーを狙おう

8 ベガスカントリー

スロットでランダムに選択されたクラブだけを使用してコースを回る、クラブスロットが楽しめる場所だ。



↓ベガスカントリーという名のとおり、とてもきらびやかだぞ



スクープ!! マリオらしいキノココース出現

今までコースは、マリオン、パーム、デューン、リンクスの4つのコースだけだと思われていたが、新たにキノココースが判明。このコースは写真のとおり、マリオの仕掛けどころか、景観までもがマリオらしく仕上がっている。このコースをプレイするためには、どんな条件が必要なのだろうか。



↑キノココースはスターコース以上にマリオらしいコースに仕上がっているようだ!



↑雲の上にコースがある場合も。かなり難度の高いコースになっているみたい

ハミダシニンドリ

クラブ職人にクラブを作ってもらうには、クラブオーダーチケットが必要だ。こっそりそのオーダーチケットの場所を教えるぞ。クラブ職人の小屋のタンスを調べてみてね!!

発売直前 GBA 4月29日

NARUTO-ナルト-最強忍者大結集2

発売元	トミー	プレイ人数	1～4人用
価格	5040円(込)	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		

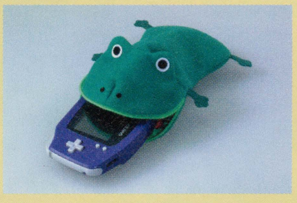
ハミダシニンドリ ナルトの口寄せの術やサスケの千鳥などの奥義はいつでも出せるが、使うときに一定の体力（チャクラ）を消費する。威力は高いが、使いすぎると逆にピンチになってしまうのだ。

NARUTO -ナルト- 最強忍者大結集2

初回版にはナルトの財布がついてくる!

原作でナルトが持っているカエルの財布を完全再現！　カエル型GBAケースになったぞ。このカエルケースは初回生産版のみの特典になっているのだ。数に限りがあるので、確実に手に入れるためにお店に予約しておこう！





←このようにGBAがすっぽり入るカエル型ケース。GBAの他に文房具などを入れて使うこともできるぞ

ナルト、サスケ、サクラを使い分けて進む横スクロールアクション

ナルト、サスケ、サクラの3人を操って、ステージクリアを目指す横スクロールアクション。基本的に1人のキャラを選んで進んでいくが、リアルタイムで他の2人のキャラにチェンジできる。ナルトたちは得意とする分野がそれぞれ違うので、ステージに応じて操作キャラを変えていくのだ。体力ゲージも独立しているので、ピンチになったら交代するのも重要になるぞ。基本的に、3人全員がやられないとゲームオーバーにはならないのだ。



↑パンチやキックを連発すると連続攻撃になる。一気に大ダメージを与えられるのだ



↑瞬間移動も自由にできる。一瞬で敵の後ろに回ったり、真上に移動できるぞ

近距離戦が得意なパワーファイター うずまきナルト

3人のなかで体力と攻撃力が1番高い攻撃的なキャラ。群がる敵を通常攻撃でまとめてやっつけることができるぞ。反面、サスケやサクラに比べると手裏剣を投げる数が少なく、チャクラを使った術もあまり得意ではない。接近戦での殴りあいに力を発揮するタイプだ。





↑色っぽい美女に変身して、敵を一定時間動けなくしてしまう





↑→巨大ガマを呼び出して画面全体を攻撃するが、たまに失敗することも

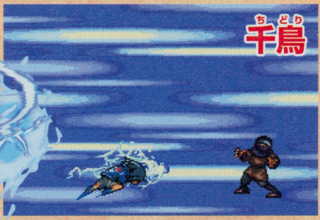
距離を問わずに戦えるバランス型 うちはサスケ

体力、攻撃、チャクラなどあらゆる能力のバランスが取れている。これといった弱点がないので、どんなステージでも無難に進めるのが最大の強み。だた、抜きん出て優秀なところがないとも言えるので、ステージに応じて他の2人にチェンジするのも重要なのだ。



←敵の動きを一定時間遅くしてしまう奥義



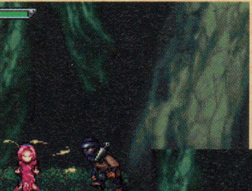


↑チャクラをこめた手をぶつけることで、敵1体に大ダメージを与える

移動スピードと補助の術に優れる 春野サクラ

ナルトやサスケに比べると体力や攻撃力は劣るが、移動スピードや手裏剣の扱いに優れる。奥義も自分の能力をパワーアップさせる補助系の術が多くなっているぞ。素早いクリアが求められるステージなどに向いている。





←チャクラを集中させ、少しの間移動スピードや攻撃力などをパワーアップさせる



→一定時間、敵1体に大ダメージを与える「しゃーんなろー」が連発できるようになるぞ

中忍試験編を再現した序盤の戦いに注目

原作の「中忍試験編」にあたるストーリーが展開。試験開始直前からゲームが始まるのだ。ステージにはさまざまなトラップがあり、他にも「出てくる敵を全部倒せ」や「制限時間内にゴールせよ」といったクリア条件があるのだ。さまざまな条件に合わせて操作キャラを変え、待ち受けるステージのクリアを目指せ！



↑ナルトが敵をまとめて吹っ飛ばす。キャラをうまく使い分けながら進むのだ

ステージ1 START…!! 試験前にロック・リーとバトル

中忍試験開始直前にロック・リーが勝負を挑んでくる。相手はリー1人だが、こちらはナルト、サスケ、サクラの3人が参戦できるので有利な状態で戦えるぞ。リーを倒せば終わる簡単なステージで、ステージ開始前に基本的な操作の説明が行われる。敵の攻撃もそれほど激しいわけではないので、基本的な操作に慣れるのに最適なステージになっているのだ。戦いだけでなく、ステージ中に置いてある木ノ葉マークを集める練習にもなるぞ。



←リーが登場し、サスケに勝負を挑んでくるのだ



←敵はリー1人。じっくり練習しながら戦える





←↑3人のキャラで、かわるがわる強力な攻撃を決めてやろう

ステージ2 第2の試験…!! 伝説の忍者、大蛇丸が登場！

第1の試験であるペーパーテストを突破したナルトたちが第2の試験に挑む。第2の試験はいくつかのパートに分かれており、さまざまなクリア条件が設定されているのだ。ステージ途中には伝説の三忍の1人、大蛇丸もボスとして登場。圧倒的な攻撃力でナルトたちを攻撃してくるぞ。また、原作のエピソードを再現した、サクラ1人で戦う場面もあるのだ。



↑ザコ敵が大量にあらわれるぞ



↑ワンテンポ遅れて巨大な蛇が飛び出す



恐るべき力を持ち、サスケを付け狙う

←大蛇丸が操る禁断の術。すでに死んだ人間を甦らせて戦わせるのだ



制限時間つきの高速ステージもあるぞ

ステージ2には移動スピードが跳ね上がるが、かわりにクリアまでに時間制限のついた高速スクロールパートもあるのだ。

巻物でお助けキャラの必殺技が炸裂

ステージ途中にある巻物には、それぞれ対応するキャラが設定されており、巻物を使うとそのキャラが助けに来てくれる。お助けキャラたちも彼らが持つ奥義で攻撃してくれるので、ナルトたちが使う奥義に匹敵する威力があるのだ。巻物を持っていれば、キャラチェンジしても使えるようになっているぞ。



↑犬塚キバを呼ぶと、彼の忍犬・赤丸とともに奥義の「牙通牙」で攻撃する

巻物を使うと…





↑→カカシの巻物を選んでボタンを押すとカカシが出現する。画面が暗転して「雷切」が炸裂！

協力プレイから4人対戦まで楽しめる

専用通信ケーブルを使えば、2人で協力プレイと最大4人までのバトルロイヤルの両方が楽しめる。2人協力プレイは、1人でプレイしているデータの途中からでも始められるので、クリアできない難しい面で友達に助けてもらうこともできるぞ。



↑たくさんの敵に囲まれても、2人ならあせらずに戦えるのだ

巻物を奪い合え！



↑相手を攻撃すると落とす巻物を集めるのだ。段差のあるステージで戦略的に戦え



↑ナルトが敵の注意をひきつけて、サクラが後ろから攻撃！

ハミダシニンドリ

基本的に原作の中忍試験を追うストーリーだが、なかにはゲームオリジナルのステージもある。例えば、原作ではあまり戦っていないカブトがボスとして登場するステージがあるのだ。

ドラゴンクエスト・キャラクターズ **トルネコの大冒険3アドバンス ～不思議のダンジョン～**

発売元	スクウェア・エニックス	プレイ人数	1人用
価格	6279円（込）		
ジャンル	RPG		

ハミダシコンドリ
『3』はトルネコがしあわせの箱を手に入れた『1』から7年の時間が経過している。小さかった息子のポポロも12歳に成長しているのだ。

基本システムはそのままに3つの新要素をプラス！



『トルネコ』最新作『3』でも、入るたびにマップが変化する自動生成のダンジョンや、ターン制で行動するところなど、基本的なシステムはそのまま。しかし今回は、シリーズ初となる「エンカウントダンジョン」や「仲間モンスターシステム」、「仲間キャラの登場」といった新たな要素がプラスされているのだ。これによってダンジョン攻略もより楽しめ、さらにいつもと違った遊び方ができるぞ。



➡ダンジョン内でアイテムを拾って進んでいくのもいつもどおり。アイテム名にも見覚えが！



⬅攻撃もコマンドRPGと同じくモンスターと交互に行う



⬆今回はもともとあるダンジョンだけでなく、いきなり出てくるものもある。1回限りとなれば入りたくなるけど…

新要素その1 モンスターを仲間にして冒険できる！

これはトルネコでのプレイではなく、今回からプレイヤーキャラとなったポポロでプレイしたときのみ可能なシステムで、ダンジョン内のモンスターを仲間にしての冒険ができるぞ。モンスターは命令して戦わせることができるほか、会話や育成することもできるのだ。





⬆➡モンスターはレベルアップさせ強く育てていくこともできる



新要素その2 フィールドに突然現れる「エンカウントダンジョン」

トルネコが地上を歩いていると、突然ダンジョンが出現することがある。これが「エンカウントダンジョン」だ。このダンジョンはどこにあるかもわからないし、その中にどんなふうになっているかもわからない。ストーリーとは関係のないダンジョンだが、珍しいアイテムやモンスターと出会えるかもしれないところだぞ。



⬅いろいろなところを歩き回って探さないと見つからないダンジョンなのだ

新要素その3 冒険を手助けしてくれる仲間も！



トルネコで冒険するとき、イネスかロサのどちらかをパートナーにして冒険することもできるのだ。イネスはキックで攻撃するほか、魔法でトルネコをサポートしてくれる。ロサは体力や攻撃力は高いが、彼のアイテムを落とすと攻撃されてしまうのだ。



⬆イネスは攻撃呪文のほか、回復もしてくれるととても頼もしいパートナーなのだ

1000回遊べる
DRAGON QUEST
ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険3 アドバンス
不思議のダンジョン

モードは「ストーリーを楽しむもの」と「ダンジョン攻略を楽しむもの」

GBA版『3』で用意されているモードは、バリナボを舞台にストーリーに沿っていくつものダンジョンだけをクリアしていく「シナリオモード」と、純粋にダンジョンだけをクリアしていくちょっと難易度の高い「エクストラモード」の2つ。すでに発売されているプレイステーション2版では、ある程度ゲームを進めないとプレイできないダンジョンだったが、GBA版のエクストラモードでは最初から登場するダンジョンとして遊べるようになっているぞ。



↑初めからどちらも選べる。バックには船上でのバカンスを楽しむトルネコ一家の姿が

シナリオモード

南の島バリナボを舞台にトルネコの冒険が展開する

愛するポポロの誕生日を祝うため、久しぶりの休暇をとって船旅に出たトルネコ一家。しかし、航海の途中で南の小さな島にある村・バリナボに迷いこみ、とんでもない事件に巻き込まれてしまう…というのが、シナリオモードのストーリー。シナリオモードでは基本的にトルネコ1人での冒険のほかに、バリナボ村の住人であるロサやイネスが参加してくれることも！


↑バカンスの途中にたどり着いたのがここ、バリナボ島の小さな村。一見平和そうに見えるこの村で、いったいどんな事件が起こったというのだろうか？



↑人の手はあまり入っていないような場所だ。不思議なダンジョンがあってもおかしくない



↑なんとも謎めいたことを言う人も。何か財宝とかそういったことに関係がありそうな雰囲気！

エクストラモード

いろいろなキャラクタといっしょに難関ダンジョンのクリアを目指す

エクストラモードはシナリオモードよりもさらに上級者向けの、難しいダンジョンでの冒険もできるモード。おなじみのトルネコ1人のプレイのほか、ロサかイネスといっしょに冒険することや、ポポロを選んでモンスターといっしょに冒険する、なんてことがいつでもできる。登場するダンジョンは「新界の試練」「封印の試練」「異世界の試練」「まぼろしの試練」の4つがある。



↑モンスターは改心すると頭の上にハートマークが出る。これでダンジョン内にいるほかのモンスターと間違えることもないのだ



→ロサといっしょに冒険してるとこんなことも！



RPGの最新作がGBAに登場！



エクストラモードには4つのダンジョンが！

新界の試練



↑このダンジョンでは拾った草や杖の名前がわからないのだ

封印の試練



↑全30階のエクストラダンジョン。ロサやイネスといっしょに冒険！

まぼろしの試練


↑なんとここでは武器や防具がまったく落ちていないのだ

異世界の試練



↑こちらも全50階のダンジョンで、かなりの上級者向けだ

ハミダシニンドリ モンスターを仲間にできるシステムがあることは紹介したとおり。その数は180種類以上だと言うから、集めがいもタップリあるのだ。

ハミダシニンドリ 『パワプロ11』のマイライフモードでは、人との付き合い方によって性格も変わる。「一匹狼」や「遊び人」といった性格があるらしいが、能力にはどう関係するのだろうか？

初公開 GC 7月15日

実況パワフルプロ野球11

発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人用
価格	7329円(込)	備考	ブロック数未定
ジャンル	スポーツ		

野球人生を体験するマイライフが大きくパワーアップ

ストライクゾーンをフルに使った駆け引きが熱い、野球ゲームの定番シリーズに最新作が登場。今回はプロ野球選手として野球人生を体験する、マイライフモードが大幅にパワーアップしているぞ。購入できるアイテムが増え、出会った人との交友関係も大切になったのだ。

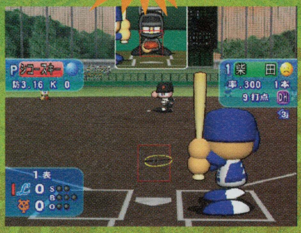




↔↑サクセスとは違い、入団から引退まで楽しめる。試合を通して主人公となる選手が成長していくぞ

モーションは前作比70%アップ！

セーフティバントに専用のモーションが追加されるなど、モーションは前作比70%アップ！　他にも、壁ジャンプや壁に登ってのキャッチなどの新しいモーションがあるのだ。



↑シコースキーの腕をぐるぐる回すモーションなど、固有のモーションもバッチリ再現



↑選手のデータは、もちろん2004年度ペナントレース開幕時の最新のものを採用しているぞ

購入できるアイテムも大幅増！



↑彼女候補や同僚の選手だけでなく、寮長などの様々な人との交友関係が重要に



➡アイテムは質量ともにパワーアップ。持ってるだけで効果を発揮するものもあるぞ

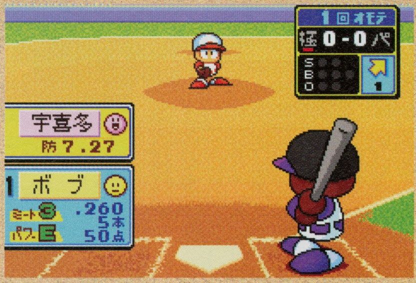
初公開 GBA 7月29日

パワプロクンポケット1・2

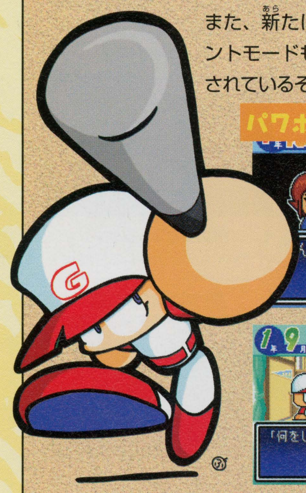
発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人用
価格	4179円(込)	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	スポーツ		

シリーズの原点2タイトルが1つになってGBAに登場

携帯機で気軽に『パワプロ』が楽しめる本シリーズ。シリーズ中最も人気の高い第1作目と2作目が1本にまとまって登場するぞ。グラフィックや操作性はもちろん、サクセスモードのイベントやミニゲームもバージョンアップ。また、新たにペナントモードも追加されているぞ。



↑キャンプモードもあるので、操作の練習をすることができるぞ



パワポケ1



↑後半のシリーズに続く物語が始まる



↑「1」はプロペラ団3部作の1作目なのだ





パワポケ2

ミニゲームだけが遊べるモードを追加

サクセス中などに楽しめるミニゲームは全部で12種類。そのうち8種類はクリアするとミニゲームモードに登録され、いつでも遊べるようになるぞ。アルバムモードでは他に、サクセス中のイベントのデモグラフィックや、エンディングも見られるようになっているのだ。



↑ゲームボーイ版と同じミニゲームもパワーアップ！



↓サッカー形式のミニゲーム。これも野球の練習になる!?

発売直前 GBA 4月23日

Pia♥キャロットへようこそ!!3.3

発売元	NECインターチャネル	プレイ人数	1人用
価格	6195円(込)		
ジャンル	恋愛シミュレーション		



Piaキャロの一員として立て直しを目指す恋愛AVG

主人公が働くPiaキャロット4号店は売り上げが減少し、本店からやってきたスーパーバイザーの視察を受けることに。ところが、そのバイザーの厳しい指摘により、お店の雰囲気が沈んでしまう。プレイヤーは一緒に働くヒロインたちの「自信」や「元気」といったパラメータを伸ばすことで、お店に活気を取り戻すのだ。



夏祭りへの出張決定で盛り上がる、物語中盤に注目

主人公が4号店のヘルプに入ってからしばらくたったある日、売り上げ回復のための対策を話し合うミーティングが開かれた。そのなかで、1週間後に行われる「美崎海岸祭り」に合わせて海岸にPiaキャロの出張店舗として海の家を出店することが決定する。スタッフ一丸となってPiaキャロ出張店の成功を目指せ！

海の家、出店決定！



↑みんなの賛成で海の家を出すことが決定

ヘルプ要請を出す?



↑出店が決まったあと、他店にヘルプを要請するかどうかを話し合う。選択によって、今後のストーリーに影響を与えそう



←厳しいスーパーバイザーの千鶴も、出店を認めてくれた



意地っぱりだが根はやさしい

日野森あずさ

『Piaキャロットへようこそ!!2』のメインヒロイン。物語の展開によっては登場することもあるかも!?



美崎海岸祭りの成功を目指せ！

←海岸で花火を眺めている一同。みんなの笑顔のために、出張店舗を成功させよう！

ヒロイン高井さやかのストーリーをチェック

本作のメインヒロインとなる高井さやか。前作に当たる『Piaキャロ3』の時から主人公と知り合いで、友達以上恋人未満という微妙な関係が続いてる。他のヒロインたちとは違い、さやかは、当初は4号店のヘルプに来ない。今回はそんなさやかのストーリーをダイジェストでチェックしてみたぞ。



↑オープニングでは、さやかが4号店にヘルプに行く主人公を見送る



↑直接は会えないので、時間が空いたときにさやかに電話する主人公

久しぶりの再会



→さやかに会いに行くが、気づかれずに焦る!?



↑久しぶりの再会で、4号店の仲間を話題に話が盛り上がる



主人公の親友!?

高井さやか

最近Piaキャロに正式に就職した。主人公とはお互いを意識しあう仲だが、なかなか気持ちは伝わらない様子



さやかに想いを告げる!?

久しぶりに会うさやかと話がはずむが、その途中で決定的な選択肢が！　キミはどっちを選ぶ？

ハミダシニンドリ

日野森あずさは、『3.3』で主人公と一緒に働く日野森美奈の姉に当たる。現在は『2』の主人公である前田耕治とお付き合い中なのだ。

ハミダシニンドリ 『ボクタイ』の前作発売時には、赤と黒のツートンカラーのGBA・SP本体が同梱された限定版も同時に発売された。今作での限定版の発売は現在未定だが、今回も期待したいね！

発売直前 GBA 4月23日

ロックマン ゼロ3

発売元	カプコン	プレイ人数	1人
価格	5040円（込）	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		カードeリーダー＋対応

チップを使ってゼロを強化しバイルの野望を打ち砕け！

人気アクション『ロックマン ゼロ』シリーズの最新作。主人公のゼロを操作し、さまざまなアクションを駆使して、新たな敵ドクターバイルの野望を砕くことが目的だ。敵を倒すことで手に入るチップを組み合わせ、ゼロの能力を好みにカスタマイズし、強敵たちと戦っていこう。



赤きレプリロイド ゼロ

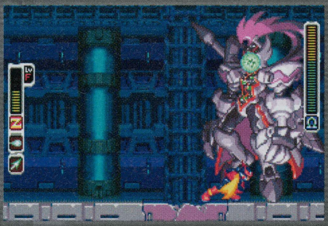
伝説のレプリロイド。科学者のシエルとともにレジスタンスのため戦う。



↑ショットやセイバー、ロッドなどの攻撃を駆使して敵を倒してステージを進んでいく



↑チップの組み合わせでゼロの能力は変化する



↑巨大な敵オメガとはゲーム序盤で戦うことに

『ロックマン エグゼ4』との通信で敵の姿が変化！

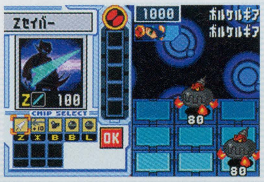
本作と『エグゼ4』のソフトとの間で通信を行い、本作から「Zセイバー」を『エグゼ4』のソフトに送ることで、『エグゼ4』で「Zセイバー」のチップを使うことができるようになる。また、通信を行うと、本作ではサイバースペースに出現する敵が『エグゼ』シリーズの敵へと変化。新たな敵と戦うことができるようになっているのだ。

ロックマン ゼロ3



←サイバースペースの敵が『エグゼ』のものに変化

ロックマン エグゼ4



←強力な「Zセイバー」のチップが使えるのだ

初公開 GBA 7月中旬

続・ボクらの太陽 ～太陽少年ジャンゴ～

発売元	コナミ	プレイ人数	1～4人
価格	5229円（込）	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	太陽アクションRPG		ワイヤレスアダプタ対応

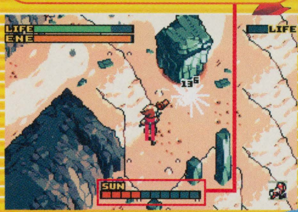
太陽の光をチャージして冒険するアクションRPGの続編が登場!!

本作はカートリッジに内蔵された太陽センサーに、実際に太陽の光を当てて太陽のエネルギーを貯め、そのエネルギーを使って敵を倒していくアクションRPGの続編。未だアンデッドがさまようサン・ミゲルの街を舞台に、ヴァンパイアハンターの主人公ジャンゴがさまざまな謎やしかけを解きながら物語を進めていくのだ。



↑街の中を駆けるジャンゴ。街の人を助けることで宿屋や武器屋などの施設が使えるようになるのだ

太陽ゲージを貯めよう！



↑戦闘では、太陽ゲージを使用して攻撃を行う。太陽の光を使ってゲージを貯めよう



ジャンゴ
ヴァンパイアハンターの少年。太陽と月の血を引いているのだ。

おてんこさま
ジャンゴのパートナー。さまざまな場面で助けてくれるのだ。

太陽銃以外にもさまざまな武器が登場

前作ではジャンゴの攻撃手段は太陽銃と呼ばれる銃だけだったが、本作では太陽銃以外にも、ソードやスピアなどのさまざまな武器が使えるようになった。これらの武器を使わないとクリアできないしかけなどもあるようだ。



←スピアはリーチが長く、離れたスイッチも押せる



↑ハンマーは敵への攻撃以外に、行く手をさえぎるブロックを壊すことなどにも使えるのだ

太陽鍛冶で武器強化!?



↑太陽鍛冶で武器を鍛えることができそうだ

続報 GBA 6月17日

ソニック アドバンス3

発売元	セガ	プレイ人数	1～4人用
価格	5040円(込)	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		

アクトマップの入口はゾーンマップで探し出せ!

ソニックたちがタッグを組んで、たがいの能力を活かし、協力しながらプレイを繰り広げることになる本作では、新たにゾーンマップシステムを搭載。ソニックたちはゾーンマップを冒険しながら、アクトマップやボスのへやなどへつながる入口を探し出していくことになる。各ゾーンにある3つのアクトマップをクリアし、ボスを倒せばそのゾーンをクリアできるのだ。



↑アクトリングに入ると、アクションステージをプレイすることができるのだ



↑ボスのへやに入るにはゾーンにある3つのアクトマップをクリアする必要がある





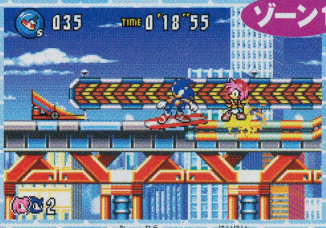
↑各ゾーンから行けるファクトリーでは、使用するキャラのチェンジなどが行えるのだ

ゲーム序盤の2つのゾーンが判明

本作でソニックたちが冒険するゾーンのうち、今回は2つのゾーンを紹介。大都会が舞台のゾーン1と、夕日に照らされ紅く輝く自然が美しいゾーン2はともに『～アドバンス』シリーズでは初登場のステージだ。



←サンセットヒルの名前の通り、夕焼け空も美しいゾーン2のステージ



↑ゾーン1では、立ち並ぶビルを背景にソニックがハイウェイを駆けていくのだ



↑高いガケに挑むソニック。画面左上に見えるカギのようなものは一体なんだろうか?

初公開 GBA 7月24日

ぷよぷよフィーバー

発売元	セガ	プレイ人数	1～4人用
価格	5040円(込)	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクションパズル		

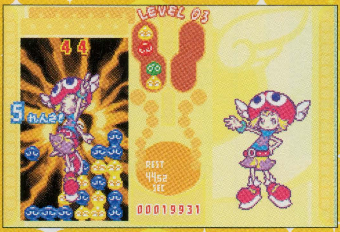
定番パズル『ぷよぷよフィーバー』がGBAでも登場!

GC版も発売中の人気パズルゲーム『ぷよぷよフィーバー』がGBAにも登場。本作の最大の醍醐味は、初心者でも簡単に大連鎖の爽快感が味わえるフィーバーモード。このモードは、おじゃまぷよが降ってくることを知らせる予告ぷよを連鎖消しなどを使って相殺することで、画面中央にあるフィーバーゲージが貯まっていき、ゲージが満タンになることで発動。一定の時間だけ、連鎖消しをしやすいように、あらかじめ連鎖のタネが仕込まれたぷよが出現するのだ。

予告ぷよを相殺しよう



←おじゃまぷよが降らないうちに相殺するとフィーバーゲージが貯まる



←出された課題をクリアしていくモードなどさまざまなモードが用意されているのだ

フィーバーモード発動!



←ゲージがいっぱいになると、フィーバーモードが始まるのだ!

でっかいぷよが降ってくる!





↑→2個組みのぷよ以外に、3個組みや4個組みになったぷよも落ちてくるのだ

1カートリッジで4人対戦が可能に!

1人プレイ以外にも対戦プレイも熱い『ぷよぷよ』。本作でももちろんマルチプレイに対応し、通信ケーブルでGBAを繋げば、最大4人までの対戦が可能。嬉しいことに1カートリッジでも4人対戦ができるのだ。



勝利に向けて練習しよう!

←1人プレイ用のモードで、コツコツと腕をみがいて、友だちとの対戦プレイに備えておこう!

ハミダシニッドリ

GBA版『ぷよぷよフィーバー』の登場キャラはGC版と同じ模様。アミティやラフィーナの活躍する物語がいつでもどこでも楽しめちゃうようだ。

ハミダシニンドリ
『カードキャプターさくら』のオープニングはフルアニメーション。本家のアニメと比べて勝るとも劣らない完成度なのでファンは必見だ！

続報 GBA 5月13日

機動戦士ガンダムSEED 友と君と戦場で。

発売元	バンダイ	プレイ人数	1人用
価格	5040円(込)		
ジャンル	アドベンチャー		

外伝を含むSEEDキャラ総登場のAVG

アニメ「機動戦士ガンダムSEED」全50話のエピソードがアドベンチャーで楽しめる。アニメで登場したキャラだけではなく、外伝的な物語である「ASTRAY」の主人公も登場。「〜SEED」キャラ総登場の物語が展開するのだ。



←戦闘シーンは迫力あるデモで表現

機動戦士 ガンダムSEED MOBILE SUIT GUNDAM 友と君と戦場で。



↑接近戦を得意とするモビルスーツだ



↑壊れたものを回収、修理するジャンク屋の少年。メカに対して天才的な才能を持っており、故障箇所などをすぐに見抜ける



←フォビドゥンガンダムのパイロットで音楽を好む



←携帯ゲームが好きなレイダーガンダムのパイロット



ゲームだけの……IFのストーリーが展開

基本的にアニメをベースに進んでいくが、ゲーム途中で原作と違った選択肢を選ぶことで、オリジナルのストーリーが展開するぞ。

本編後半を彩った3人組も登場





↑愛機のカラミティガンダムは、長距離ビーム砲を背中に2門装備している

←ジュブナイル小説が好きな少年なのだ

初公開 GBA 8月

B-伝説！バトルビーダマン 〜燃えろ！ビー魂!!〜

発売元	アトラス	プレイ人数	1〜2人用
価格	5040円(込)	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		

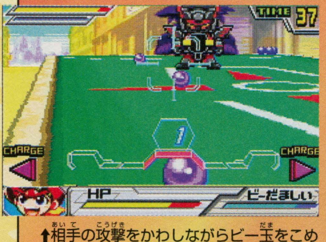
ビー玉をぶつけ合う対戦型シューティング

B-伝説！バトル ビーダマン 〜燃えろ！ビー魂!!〜

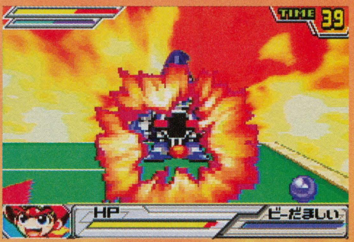
TVアニメで繰り広げられるディレクト・ヒット・バトル（DHB）をGBAで再現。DHBは、DHBコート上で1vs1で行われ、相手のビー玉をかわしながら、ビー玉を敵のビーダマシンに撃ち込むのだ。超高速の連射や、旋回しての攻撃など、TVアニメのような華麗な戦いが楽しめるぞ。



↑アニメのストーリーがゲームで展開する



↑相手の攻撃をかわしながらビー玉をこめる。スコープの中心に相手のビーダマシンを捕らえるまで待つのだ



↑相手のアタックポイントを狙って攻撃！ 必殺技をヒットさせれば、大ダメージを与えられる

発売直前 GBA 4月23日

カードキャプターさくら <さくらカード編> 〜さくらとカードとおともだち〜

発売元	エムティーオー	ジャンル	アドベンチャー
価格	5040円(込)	プレイ人数	1人用

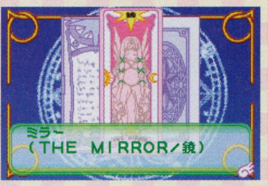
カードキャプターさくら CARDCAPTOR SAKURA 〜さくらカード編〜 〜さくらとカードとおともだち〜

アニメのストーリーを全11話のAVGで再現

アニメ「カードキャプターさくら」の「さくらカード編」がアドベンチャーゲームになった。携帯機ながら、豊富なムービーやボイスを収録し、アニメの世界を再現しているのだ。



←キャラクタのさまざまな表情も見られる



←アニメと同じくさくらカードを集めるのだ



↑イベントシーンでは美麗なグラフィックが見られる。1度見たものなら、何度でも観賞できるぞ



↑選択肢や、画面左のさくらの魔力を表すさくらゲージの状態によって、ストーリーが分岐していくぞ

発売直前 GBA 4月29日 ミッキーのポケットリゾート

発売元	トミー	プレイ人数	1〜4人用
価格	5040円(込)	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション&ボードゲーム		1カートリッジプレイ対応

ミニゲームをクリアしてマジカルスターを集めよう

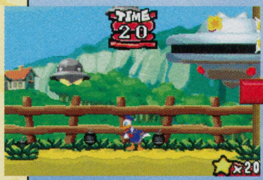
Dr.ニッケルにうばわれた「マジカルスター」を取り戻すために、ミッキーやミニーが大冒険！　マジカルスターを集めて、止まってしまったマジカルパークをもう1度動かそう。ゲームはすごろく形式で、ゴールにたどり着くとミニゲームが始まる。それをクリアするとマジカルスターが手に入るのだ。

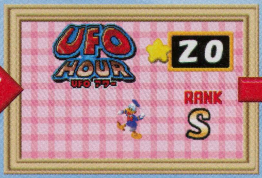

↑ミニゲームが待つゴールを目指して進め！



←お店ではアイテムが手に入る。それを使って他のプレイヤーをじゃまできるのだ

ミニゲームの成績で地形が変わることも!?


↑巨大UFOと戦うミニゲームでUFOを撃破



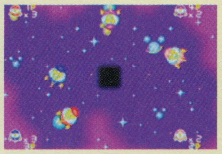
↑見事に最高のSランクをたたき出した！　するとマップでは…


↑なんとUFOが墜落して地形が変わってしまった！

1カートリッジで4人対戦が楽しめる

本編のミニゲームとは別に、4人で遊べるシンプルなミニゲームも用意されている。ミニゲームは全部で4種類あり、1つのカートリッジがあれば4人で対戦できるようになっているぞ。


←狙いを定めて、船に大砲を撃ちこむミニゲーム


→ロケットを操作して相手をブラックホールに落とすのだ

初公開 GC 6月17日 レジェンド オブ ゴルファー

発売元	任天堂	プレイ人数	1〜4人用
価格	5800円(込)	備考	57ブロック
ジャンル	スポーツ		


←富士山を背景にプレイするコースもあるぞ

臨場感あふれる全9コースが待つ本格ゴルフ

特徴的な全9コースを舞台に、臨場感あふれるプレイを楽しむことができる、本格ゴルフゲームが登場。チャンピオンシップモードでは自分で作成したキャラクタを使って、1年間を通して開催される大会やライバルとの対戦に挑戦する。ゴルファーの成長を楽しめるモードなのだ。


↑バンカーからの脱出。慎重なクラブさばきが必要になるぞ



←分身となるキャラを作れる

初公開 GBA 夏 レジェンズ 〜甦る試練の島〜

発売元	バンダイ	プレイ人数	1人用
価格	価格未定	備考	GBA専用ソウルドールアダプタ同梱
ジャンル	RPG		

ソウルドールからモンスターを呼び出して戦うRPG

ソウルドールの中に眠っているモンスター「レジェンズ」を呼び出して（リボーンして）戦うRPG。ソフトに同梱されている専用のソウルドールアダプタに、ソウルドールを差し込むことでレジェンズをリボーンするのだ。ゲーム内だけでなく、別売りのタリスポッドでもレジェンズを育成できるぞ。


GBA専用 ソウルドールアダプタつき！
↑専用のアダプタとソウルドールがセット


→冒険の舞台にはいろいろな仕掛けが待っている



↑さまざまなレジェンズをリボーンするのだ

ハミダシニンドリ
『ミッキーのポケットリゾート』を買うと、人気玩具菓子「ディズニーキャラパーティ」の限定カラーバージョンがプレゼントされる。数に限りがあるので欲しい人は急げ！

発売直前 GBA 4月30日

鋼鉄帝国 from HOT・B

発売元	スターフィッシュ	プレイ人数	1人用
価格	5040円(込)		
ジャンル	シューティング		

ライフ制やレベルアップを導入した名作シューティング

昔メガドライブで発売され、人気を誇った名作STGがGBAで復活。本作は、アイテムを各レベルに応じた必要数取る事でパワーアップするレベルアップの概念や、ライフ制を導入しているため、初心者でもじっくり遊べるのだ。



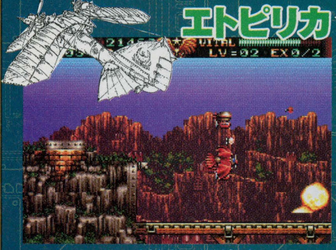
←もちろん、危なくなった時には定番のボムもあるぞ



←ショットは前後に撃ち分けることができる。オプションパーツを装備すればさらに強力な攻撃も可能だ

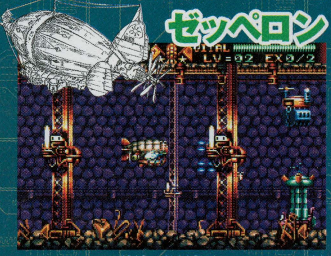
状況に応じて2種類の自機を選択できる

小回りが効くスピード重視型 エトピリカ



↑シルバーヘッド共和国の最新鋭機エトピリカは、敵の弾を避けやすいスピード重視の機体

圧倒的な攻撃力を持つパワー型 ゼッペロン



↑エトピリカと同様、最新鋭機ゼッペロン。高い攻撃力で、モーターヘッド帝国に戦いを挑む

独特な世界観で描かれたステージの数々

美しいグラフィックで描かれるのは、浮遊要塞や蒸気機関など、新鮮でいてどこか懐かしい、まるで19世紀を匂わせるような世界だ。そんな独特の世界観を持つ全7ステージがプレイヤーを待っている。



←グラフィックもさることながら、演出も大迫力



←ステージに入る前に、ストーリーが挿入される



←ときには物凄いスピードで駆け抜ける場面も!!

初公開 GBA 夏

でじこミュニケーション2 ～打倒!ブラックゲマゲマ団～

発売元	ブロッコリー	ジャンル	お店運営カードバトル
価格	6090円(込)	プレイ人数	未定

あの「でじこ」がカードバトルになって登場



アニメやコミックでおなじみの「デ・ジ・キャラット」GBA第2弾。本作は、カードを使用してお店を運営するカードバトルで、キャラクターグッズショップ「ゲーマーズ」を大きくしていく。でじこ、ぷちこ、うさだをはじめ、ぴよこ、リク、カイ、クウなどのキャラクタ達も総登場するぞ。ぴよこ率いるブラックゲマゲマ団に負けないようにお店を大きくするのだ!!

でじこ・ぷちこ・うさだで協力してゲーマーズを大きくしよう



←ボイス機能でキャラクタがしゃべるぞ!!



↑さまざまなカードを駆使して「ゲーマーズ」を運営していく。ちなみに本作のデザイン監修をしているのは人気アニメーター渡辺明夫氏だ

発売直前 GBA 4月29日

SFアドベンチャー ZERO ONE SP

発売元	フウキ	ジャンル	アドベンチャー
価格	5040円(込)	プレイ人数	1人用

バージョンアップして復活!! SFを題材にしたアドベンチャー

『ZERO ONE』が、キャラクタデザインを一新し、アドベンチャーの肝であるシナリオを大幅追加してバージョンアップ。ただのリメイクとは違い、前作の様にストーリーは一本道ではない。プレイヤーの行動により、SF要素を取り入れたさまざまなストーリーに話が分岐していく新作なのだ。

ミニゲームも満載!!



↑本編の随所に盛り込まれているミニゲーム。本作から追加されたものもあるぞ!!



行動次第でストーリーが分岐する



↑→基本的には選択型のアドベンチャーだが、キミの行動により、話の展開が変わっていくぞ

ハミダシニンドリ 『ZERO ONE SP』初回特典にフウキが手掛けた『ZERO ONE』や『アシュラバスター』等のサウンド、本作のキャラデザインを担当した伊東岳彦氏の原画が入ったCDが貰えるぞ。

ゲームソフトファンクラブ

-All you need is Love-

●このページのデザインを変えようか考え中。タイトルとかもみんなの投稿にしちゃおうかなぁ、とか。ご意見下さい。(かややん)
●(続き)いろいろと間違えてばっかでご迷惑お掛けしました。ではではイベントや『PSO』でお会いしましょうね(りふぁ)

はみだし投票メッセージ ●マーテルさん、すっごい良いお姉さんじゃないですか。こんな姉さんが死んだら世界なんてどうでもよくなるのも分かるなぁ（コラコラ）。【藍羽桃和寛さん】●ノーム。あのまぬけなカオがいいです。【緒実ママの娘さん】●シャドウ、格好いいです。声も好きです。【ミュウ2さん】●ユアン。上司にしたい！【飛露さん】●ボータ…なぜ死んでしまったのか。ゲーム中泣きました。【バンビさん】

テイルズ部

期間限定テイルズ部、人気ランキングでフィナーレです。がっくりなニュースもあったけど、ナムコ部に戻ってもヨロシクね！ りふぁ。
【愛知県／白魔導士さん】



【佐賀県／月夜水晶さん】1周でもすごい時間かかるのに、なぜかまたやりたくなる、この辺うまいよね(か)

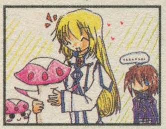


【新潟県／FAMIさん】リーガルのほうが体格いいので、コレットの羽で飛べるのか心配…（笑）(か)

『TOS』人気ランキング 結果発表

GC初の『テイルズ』にも関わらず、大好評の『シンフォニア』。テイルズ部ファイナルプロジェクトとして行なった人気投票、いよいよ発表です。ナント合計272通の投票がありました！ 各項目ひとり3票まで投票可、1票1ptで順位を出してます。多くて載せきれないため、都道府県省略、イラストは一部掲載でお送りしますね。

投票ありがとう!!



【えごろまかさん】

キャラクターランキング

1st クラトス (120pt) 聞くまでも無い結果だろう。初めからわかっていたことだ



【睦月かやさん】



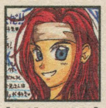
【asamiさん】



【イタツ楡菜さん】

●ロイドへの厳しさの理由を知った時にはもう…【藤野カンナさん】 ●ロイドにスイカ割りに誘われた時に見せてくれた天然ボケっぷりが素敵でした。普段クールなだけにそのギャップが…【月薙志冬さん】 あえてクラトスにのみ投票、という人も。

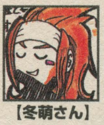
2nd ゼロスくん (84pt) 案外いいトコいったんじゃねぇの？ まぢで



【カゲイチさん】



【虹色セイさん】



【冬萌さん】

●ふざけているように見えて、本当はとても思いやりがあるところが素敵！【あそうぎさん】 ●軽そうに見えて切れ者。このギャップがたまりません！【笑いの勇者さん】 ●いいお兄ちゃんじゃあないですか☆【アカハチさん】

3rd ジーニアス (60pt) 発売したての頃と比べて、人気が分散したんだろうなぁ…



【林檎パイさん】



【小桜さん】



【タイツですかー!!さん】

●プレセアに対しての彼とか面白いし、猫好きというのも嬉しいですね。ねこにんの着ぐるみラブリー！【蜜菜彼方さん】 ●優しくて、しっかりしてて、本当にいい子。普段は可愛いし、戦闘はカッコイイよね。【ねこにんにんさん】

4th プレセア (59pt) …途中までは3位でした…。ジーニアスと1票差で…



【みりゅあさん】



【萌葱みるあさん】

●可愛い女の子なのに斧を使うミスマッチさがたまりません。【文月旭さん】 ●「くろのあ」最高ですよぉ～。【のっさぁ～さん】 ●アピールで気に入って…【やっほいず。さん】

5th ロイド (39pt) ひゃーっ、アブネー！ 主人公の意地を見せとかないとな



【真河ヒロさん】



【Y.カービィさん】

●君の見せる表情、仕草どれも大好き！【ミカンさん】 ●おバカだけど強くて優しい彼が好きだ！【氷臣流架さん】 ●「天然優良児」の称号をプレゼントしたいです。【化石の月さん】

6th ユアン (37pt) ●ちょっと天然なトコもあるし、意外に苦労人というのが魅力【ゆき乃さん】 意外に上位！ ありがちなセリフ言っちゃう所とか好評でした

7th リフィル先生 (33pt) ●遺跡モードの先生が素敵。でも強い先生や料理ベタな先生も素敵【碧さん】

8th しいな(29pt) ●頼れるお姉さんみたいな感じ。たくましいというかおてんばな所が好き【桃月りあさん】

9th ミトス (24pt) ●ずっと友達でいたかったです（泣）【セリアさん】 ジーニアスとの友情や声が好評

10th コレット (19pt) ●コレットみたいに優しい人がいたらいいなと思います【森KBAさん】

11th リーガル (17pt) ●「漢」らしさが素敵【おっぺけぺーさん】 ●腹筋が…（笑）【水花さん】

12th セルシウス様 (9pt) イチバン人気の精霊！

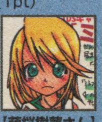
13th タバサ、ハーレイ（6pt）
15th マーテル、セレス、フォシテス（5pt）
18th ノイシュ、コリン、ボータ（3pt）
21th シャドウ、アンナ、バージニア、アビシオン、マクスウェル、ダークソード(2pt)
26th ユグドラシル、レミエル、クヴァル、ダイク、アリシア、ライナー、ヴォルト、ノーム、ユーティス、ねこにん、マーブル、マイコニド、ワンダーシェフ(1pt)



【小江戸ななさん】



【miyuさん】



【萌桜樹菫さん】

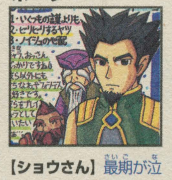
少数票の方々 でも、脇役がいてこそ！

ノイシュ



【冬希さん】そうだ、ずっとついてたんだ…ちょっと忘れかけてました

ボータ など



【ショウさん】最期が泣かせるボータさん。お世話になったダイクさんにはこの1票のみ…

ハーレイ



●ミトスはハーレイに会っていれば、あんな悲しい結末にはならなかったと…【白石貴大さん】 他、かわいい、結構やさしい、などのご意見

フォシテス



【リュガさん】あれだけの出番で5ポイントは快挙

レミエル



【タコ・カイ・ナさん】

BGMランキング

1st 100/Starry Heavens(hiroic) (68pt) OP曲とあわせてダントツだ～！
2nd 83/The end of a thought (53pt) クラトスとロイドの一騎打ち！
3rd 56/Shihna (39pt)
4th 55/Refil -Relical Mode!- (29pt)
5th 97/Fatalize (29pt) ●カッコエェからだっ!!【魔離尾☆マリオさん】
6th 98/Beat the angel (27pt) ●裏切られた直後の戦闘の曲なので、聞くと切なくなってしまう…【日向宗助さん】「Best～」って書いた人ー、「Beat」だよ～！
7th Starry Heavens (26pt) ●このゲームのテーマが集約されてます！1番→コレット&ロイド、2番→クラトス&ロイドとか勝手に思ってます。【天沼Kさん】BGMではないけれど圧倒的人気。hiroicの方に投票した人も、コッチのこと言ってたのかも
8th Fighting of the spirit (22pt)
7th Like a glint of light (18pt)



【空海透矢さん】戦闘曲は投票が分散気味ですが、これは圧倒的人気でした



【結代さん】リフィル遺跡モードの方が多いような気がしたので3位とは意外



【風見鶏さん】「爆弾どっかーん」は14位。意外にリーガルもノリがいいですよね

スキットランキング

1st リフィルの料理 (70pt) ●クラトスのファーストエイドがー!!【水木蛙さん】
2nd ニックネーム (54pt) ●ゼロスくんがおもしろいし楽しい【芋子さん】
3rd ボボボボプレプレプレ(51pt)●プレセアが笑顔を見せてくれるし【咲夜由実さん】
4th 父さんの肩車 (29pt)
5th おかえりクラトス (34pt)
6th けん玉大会 (31pt) ●けん玉おもしろそうでした～【スノウメロンさん】
7th ビリビリするヤツ(27pt)●感電してるけど、ほんわかして良いです【コルクさん】
8th にくきゅー (22pt)「にくきう」とセットの投票が多かったです
9th この旅が終わったら…、足になる棒 (19pt) ゼロスのスキットは全体的に好評

●誰が1位になっても自分の好きなキャラは変わんないんじゃないのとか思いつつ、ゼロスに1票入れる自分。矛盾ですか？【木霊秋来さん】 …誰にしようか悩んだり、いろんな意見を聞いたりできるのが楽しい人気投票。でも木霊さんの言うように、順位だの同志だの気にせず、自分のお気に入りを見つけてね！ (むしろ独り占め派のりふぁ)

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）

●『4つの剣＋』ハイラルアドベンチャークリアしました。最高です。私はほとんど1人でやってましたが、4人でやるとまた違った面白さがあります。チンクルやぐらもとてもいいです。しかし、気づくと3日でクリアしてたので、もっと長かったらなぁ…と思ったりも。でも、その分シャドウバトルやナビトラッカーズがあるので、当分飽きないです。【福島県／ぬぴーさん】かなり充実感あるでしょ？（か）



【奈良県／ミルラッキーさん】

封印人気投票の時のユーザーのコメントも載ってるそうで。のりませんかい?!



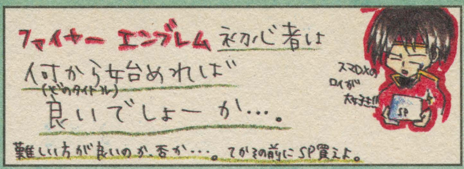
【千葉県／ゆきっぺさん】ファンブックで全部見られるようだけど、ナマがいいですよねヤッパリ（り）



【山形県／ゆーたさん】16周！そこまでもったのもすごい気もしつ、それはガックリですね…（り）



【福島県／時神風紀さん】新作では新しい職業も登場するかな？こんなちょっと変わった職業も…？（り）



【山口県／海神さん】『ファイアーエムブレム』と書く所から始めるといい感じです（笑）。入りやすいのは断然『烈火』だけど、ロイ好きなら『封印』から始めても良いんではないでしょうかねぇ（り）

とうとうGCで新作！個人的にはGBAの方が遊びやすいんだけど、これでGC本体の台数のびるといいな。GBAだと♪や～り始めたらね～むれない～し。あぁでも対戦…♪ みなさんいかがで？





【滋賀県／羽緒アルジさん】教え合い、助け合い、けなし合い（笑）。その全国版が「軍師連盟」でっす（!?）



【兵庫県／霧城息吹さん】♪勝てるはずな～のに必殺一撃～。運の要素って大きいですよね、はい

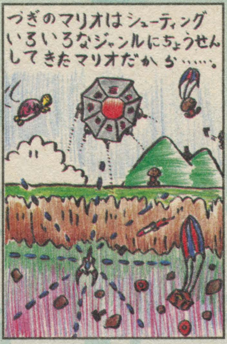


【栃木県／ムジュ夫さん】宝をとるか、命をとるか。両方とってこそ名軍師!? 自分はお宝諦め気味…



【北海道／まろろさん】





【和歌山県／オランゲさん】『GBAツアー』もすぐ出ることだし、熱い季節にはぜひ遊びたいですね！（か）

【埼玉県／スターソルジャーすき!!さん】パ、パラクリが！ 何だかとんでもないSTGになりそう♪（り）



【岐阜県／横山明子さん】

●チャツボねえさんサイコー。ナビしてる時のチャツボねえさんサイコーです。こんなスゴイ人だと思いませんでした。勝利時のアクションもすごくいいです。ホレました。【静岡県／まんじろうさん】1人で夜遊んでると、ヒッジョーに恥ずかしいです、あの声（笑）。

『4つの剣＋』遊んでる？





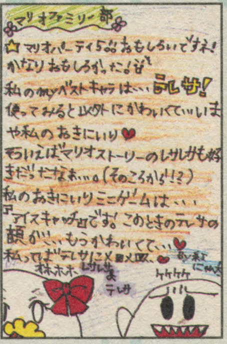
【岐阜県／ちいちゃんさん】『ナビトラ』のランキングで抜かれた人のメッセージが楽しいですよね～（か）

【静岡県／イチボシさん】意外に自然に呼んでくれます。名前を呼んでくれるのって嬉しいですよね！（り）



【大阪府／はるさめまななさん】頭身高いリンクが4人出てきたら…それはちょっとコワイかも…（り）





【埼玉県／風菜さん】タルタル中毒者続出!? ミニゲーム、どれも楽しいですよね！豆ももらえるし～（り）

【静岡県／紅にゃん太さん】レサレサのリボンって髪ないのにドコについてんだろ。ずっと不思議でした（か）









【栃木県／コーディエさん】そうです～。ちなみに『マリオ3』の笛も同じフレーズだったりします（か）

【静岡県／山本直美さん】あえてゼルダ部で。『ムジュラ』は最近投稿多い気がします。好き（り）

【？／さざれさん】お面屋さんって、動きもヘンですよね。最初から最後までナゾの人でした…（り）

【岡山県／Lilyさん】うむ、次号ではE3で発表される（はずの）『タクト2』を紹介できますよ、きっと（か）

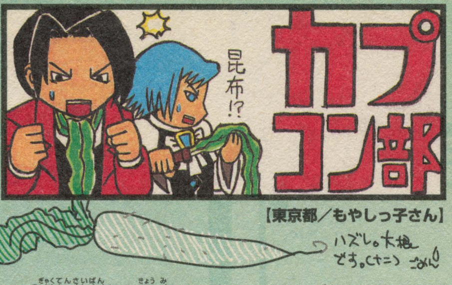
ベビーピーチ&ワルピーチ予想



【愛知県／光月しげさん】テニスだと、ペアを組む相手がそろってないと難しいかな？ ワリオ？（り）

こんどはGCでマリオストーリーが✧

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）



【東京都／もやしっ子さん】

●『逆転裁判』に興味アリっス！　でも、どれからやっていいのか…。1番のオススメはどれですか？【埼玉県／水花さん】
全部やるんだったら、『1』から順番にやってくのがいいかなーと思いますよ。でも、『3』から始めると、また違った面白さがありそうですね。みなさんはどうでした？



【東京都／海月らぐなさん&ゆきなこさん姉妹】おばちゃんのビームを持ってくれば貸してくれるはず!?(り)



【兵庫県／風飛椎名さん】

●『バテン・カイトス』、おもしろくって止められなくなってしまいました。マグナスを使った戦闘は、思ったより早く慣れました。心配していたのが嘘のよう。ダンジョンはほとんど迷わないし、普段RPGをやらない人でもとっつきやすいんじゃないのかなぁ。【宮城県／みゃーもとさん】すごく手軽でしかし奥深い作品なのに、日本の売れ行きは今イチって～のが納得いかん！　ってゆーか、買わない人はなんでなんだろう…(泣)。



【北海道／皇緑屍ハルさん】RPGとアクションのいいトコが両方ありますね。RPGは会話をよく聞こう!(か)







【東京都／夜一さん】自分も「今はやれん…」と自粛してました。続きが気になるんですよね～(り)

【静岡県／マイブルさん】被害者の存在もしっかりしてる推理モノって意外と少ないんです。これはバッチリ!(か)

【鳥取県／オジャメパンさん】明らかに熱量オーバーです!!（つけつける・カロリー計算表）(り)





【岡山県／蒼さん】しかも、いつナニが変化したのかわからないマグナスができてたりするんですよねぇ(り)

【京都府／向日葵緑人さん】ただで失せちゃダメ、みたいな？どっちが目的かわかりません、ええ(り)



【埼玉県／水花さん】必殺技が打撃攻撃。普段は猫の皮かぶってるとしか思えない所が素敵!?(り)

バテンなギモン

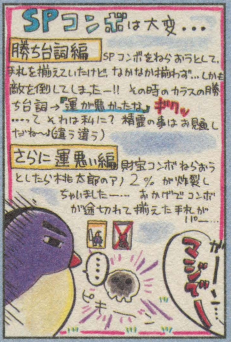
●ミズチ様はどうやって食べているんだろう。
1・下から隙間を通って口へ
2・お面の口が開く
3・いちいち外す
4・ミズチ様パワーで
【岐阜県／水樹ゆうやさん】
想像図を見てみたい！



山梨県／あぐりさん、このミズチさまの絵、ちょっと拝借するのね。お願いよ

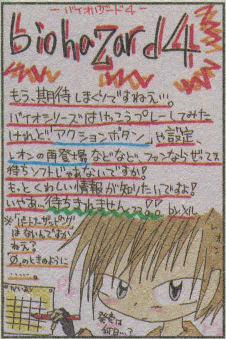
SPコンボ命！

SPコンボに関する失敗談や勘違いなど教えてね！



【岐阜県／コケシさん】どちらもすごい運の率？でも桃太郎発動したところも見てみたいっすよ(り)









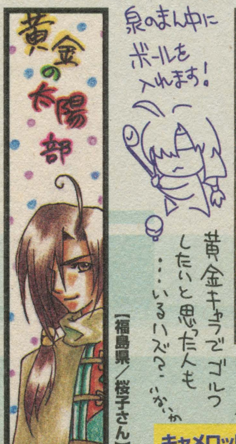
【長野県／結架悠生さん】三上のアニキ、男だよねぇ。ずっと信じていきたいです。E3に期待!(か)

【東京都／メルさん】『4』で初めてシステムを大幅変更！　その英断に拍手！　刮目して待とう!(か)

【愛媛県／アゾンムス(望)さん】新作の『コマンドミッション』もいいけどね。アクションも欲しい(か)

【茨城県／きりぼしダイコンさん】ワンカートリッジで対戦できるのも嬉しいですね。携帯にピッタリ!(か)

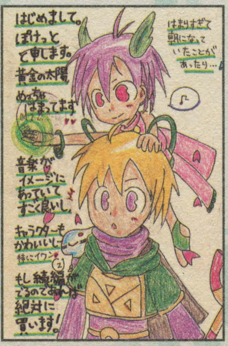
●『バテン・カイトス』カラス大好き。お気に入りのセリフは「被写体に問題ありだろ?」(笑)。口が悪くて性格もひねくれている所と、それでもちゃーんと優しい心を持っている所にラヴ！　カラス大好きな精霊（自分）は、シェラに嫉妬心メラメラです（笑）。【岐阜県／凛悟さん】
珍しいタイプの主人公…と、ホレこむ人も多いようです。自分が精霊として憑いてるから、ますます好きになりますよね。(り)



【福島県／桜子さん】











【和歌山県／早乙女らいむさん】ああう、ダマしてごめん。隠しコースにソル神殿はあるらしいよ(ウソ)(か)

【宮城県／七瀬隆歩さん】ぽつり、ぽつり、続編予想ネタが届いてますよ～。やるっきゃない!?(り)

【兵庫県／ぽけっとさん】初めまして！　今だにGBAでは抜群な出来のRPGだよね。続編の噂も？(か)

【群馬県／桜星きらりさん】帽子いいなあ！　ちょっと目が怖そうだけど…しっぽ！　どなたかぜひ！(り)

【長野県／らりーたさん】よかった、よかった。レベルは上がりすぎてたほどだったそうです(平均73)(り)

キャメロットファンクラブ　今年のキャメロットの社員旅行はハワイだったらしいヨ。みんなも旅先は高橋兄弟の足跡を追ってハワイにキマリだネ！　アロハ～♪

●ユニオンチャットのためだけに、ポケモンバトルツアー会場へ行ってきましたよ～。さっそく、相手をつかまえて「ニンドリャー!!」と入力、すると近くにいた6、7人の小学生が大喜び。ニンドリ読者がたくさんいて嬉しかったよ♪ ポケセン東京にたまに出没してます。【茨城県／小風のディアン】『ポケモン』、『PSO』イベントなどで「ニンドリャー」は便利な挨拶！ 登録しておきましょ～（笑）。(り)



【神奈川県／岡村由佳さん】





【大阪府／STARさん】確かにいい曲だけど、冒険が進めばもっといい曲もありますよ～。がんばって！(か)

【千葉県／ヤザンさん】発売日に買ったのにもったいなくてあけてない…。発売一周年の機にやろうかな(り)





【東京都／ハム黄星さん】名場面満載な作品は名作なのですね。『3』もきっとたくさんあるんでしょうね(か)

【北海道／よしあんこーるさん】軽快な感じの戦闘曲でしたっけ、キノコ？ キノコかーわい～ (り)



【北海道／おろちさん】



【宮崎県／アメーバさん】いろいろ試したく…なっちゃうんですよねえ(そんでセーブデータが…)(り)



【滋賀県／ぬんたさん】そういえば続報が聞こえてこないけど、どうしたんだろ…。困っちゃうねえ(か)

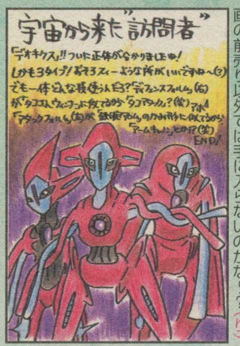
●『FFT-A』、クエストアイテムの新しいものをポンポン捨てたためゲーム進まず!! …盗まれたギルとご近所の証捨てちゃいました。【岡山県／水谷らむざさん】 ギャ！ 試したかった…の？ …ちなみに質問の回答、投稿ハガキ1枚1枚のウラに都道府県名とペンネーム書いてくれればオッケーです。



【群馬県／ヒトミさん】



【北海道／猫宮ジュノさん】以前遊んでいても、新鮮な気分で楽しめる『FR・LG』ってすごい！(か)



【宮崎県／桜意志さん】今回のはちょっとコワめ。映画の前売り以外では手に入らないのかな～？(り)

チャットで文も字じ絵え

シードラ

ミズゴロウ

【京都府／ウラン太郎さん】シードラかっこいい！ この絵文字って、ヒレだったんでしょうか（笑）!?

まろまゆ

【神奈川県／ショウさん】なさけない顔とマッチしたまろ眉毛！

某天津飯

某ウサギ

キノココ

【神奈川県／エージさん】「これだけでもキノココに…」ホントだ

せいめいはんだんの じかんですよー



【東京都／コルディケプスさん】一緒にしばらく旅をしてから、思いついた時につける。なるほど(り)

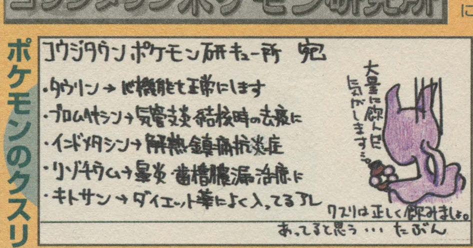
●私も本当～にいい加減です。♂だったら「～オ」、♀だと「～コ」とつけます。おわり。…ってしょぼい!! 性別不明は「～オン」。でも、フリーザーとかにつけると「フリーオン」とかかっこいいですよ多分。【兵庫県／ソーナンスみやさん】うちも、やるやる。ワンリキーの「リキコ」とか。でもコレ、意外と愛着が湧くんです（笑）。

●リザードン、ずっと最初のパートナーとして選んできたので、名前を決めるのに苦労しました。さんざん悩んで「ブラスト」にしたら、リザードンの最強技で「ブラストバーン」なんてのがあるし（笑）。初めてそれを聞いた時、ちょっと面白かったです。【埼玉県／雉虎猫春さん】 同じポケモンだと、ますます悩みますよねえ。

コウジタウンポケモン研究所

「麹」は黴の一種で、緑色をしているのですが、日本の伝統色に「柑子」という色（オレンジ）もありました。さて…

ポケモンのクスリ



【岡山県／ぱんさん】タウリンは栄養ドリンク、インドメタシンは湿布でよく見かけますね (り)

ポケモンの名前の由来



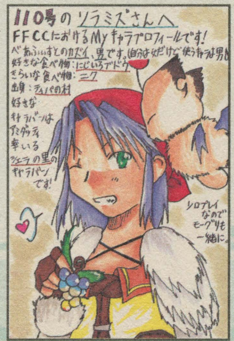
【埼玉県／ゆこさん】図鑑を調べるには図鑑！ モトになった生物と比べてみるのも楽しそう (り)

●Vol.109のダメージ計算より、もっとすごいのを見つけました。【大阪府／あひゃあさん、秋田県／不眠屋さん、広島県／守護者さん】ダブルバトルでスキルワップ使用、互いに協力したり、ポケモンを入れ替えたりして技を使うと、ものすごいダメージが出せることに…。ぜひ実践してみて！

おらが村キャラバン



【岐阜県／天凪しゅうさん】しましま盗賊団のモグ…跳ね飛ばしてしまいましたクポー（苦笑）(り)



【大阪府／冬月あきらさん】ソロで遊んでても、キャラをいっぱい作ると自分の村がにぎやかでいいよね(か)



【宮城県／藤林ちきさん】ステータスは変わっちゃうからなあ…（↑頑張って上げてますっ）(り)

6年目 心の日記
かややんとりふぁで何度挑戦しても倒せなかった怪物。しかしひとりで行ってみたら、それ程苦戦するもなく倒せた。
…なんだ、ふたりの方が辛いじゃないか。
そりゃないよ。

みんなのキャラ、プロフィール、村の名前など教えてね！

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）

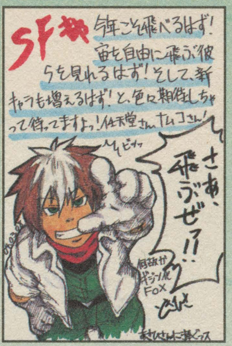


【千葉県／畑さん】

ごぶさた？ のスターフォックス部です



【香川県／旬牙さん】フォックスに倒された（と思われる）彼らが、どう登場するかが問題かなあ？（り）



【大阪府／秋櫛シュウさん】てなわけで、きっとE3では新作発表あるでしょ！ もちっと待とうぜ！（か）



【富山県／するめ銀助さん】もう7年もたつのですか～！ 今遊んでも面白いですよね！ スゴイ（り）

●フォックスの字…、「ものすごく下手」と聞いたんですが、『フォックス64』のエンディングで見た時、「みんなが言うほど下手じゃない」と思いましたよ、私は…（どれくらい下手だと思ってたんだ、おい）。【愛知県／菖蒲さん】フォックスの字は、愛嬌のあるヘタ字なんですよね。

●久しぶりにN64を出して『フォックス64』をしてみたら、ウデがガタガタに下がっておりました。やはり、日頃からプレイしておかねばならんようですね…（汗）。【千葉県／菫崎ゴンさん】ですねー。だからこそ、徐々に上達する喜びも味わえます。

『フォックス64』～勲章を目指して



【北海道／拳隆美さん】勲章をコンプするなら、1プレイで1ステージに集中する手もあり（ボムとか）（り）



【福島県／ZENZO→さん】特定の場所をくぐらないと出てこない敵なんかもチェックしないとね（り）



【東京都／牢人ネズミさん】

愛を叫べ！ FUNK LOVE!!



【群馬県／眼鏡羊さん】アンケートハガキ2枚を使った、『マジバケ』ラブ！ ハガキです。キャラクターがぎっちり！（り）



【兵庫県／高月はくぷうさん】ひとりひとりにあるエピソードが良かったりするんですよね～（り）



【広島県／まめさん】自分、もうちょっと髪が伸びたらマヨイちゃんヘアができそうです～（笑）（り）



【北海道／ノルトさん】千尋さんのウェイトレス姿は、とある方面の男子に大好評みたいです（笑）（か）



【福岡県／東雲龍さん】フリフリよだれかけ！ 何たってミッちゃんは時代の半歩先を行ってるからねぇ!?（り）



【愛知県／直火さん】フォロン好きの人が今回は多いような…（ナムコ部で）。しゃべり方とか？（り）



【福井県／火神陽輔さん】もう1年以上前のゲームになっちゃうのか…。また遊んでみたくなりました（か）



【高知県／水島さふぃさん】好きなキャラだけど、自分が操作するとへっぽこに…とか、よくありますね（り）

●ロイくん、サイコーっすよね。初めて『スマデラ』プレイした時にこの子使ってほれましたっっ。でも『スマデラ』では「イィ～～ヤッッ!!」とか言ってるから爆発キャラ（不明）かと思ってたら、『FE 封印』ではめっちゃジェントルBoyでした。紳士的ー！【埼玉県／ちまきさん】そうそう、『スマデラ』ではずいぶんはじけてますよね～。はじめの公式イラストがわんぱく小僧（？）っぽかったからかなあ？（り）



【和歌山県／森＋Hさん】

その他のゲームも、こちらにカモーン。
『天外III』中止かよがっくりハガキもカモーン（泣）

『PSO EP3』ニンドリイベントに参加してくれた皆さん、ありがとう！ ぜひ感想を送ってね。ニンドリロビーは、やっぱ64-2-10かな？ ニンドリ発売後の週末は、その辺で集まれるといいね！

●『FFT-A』にハマったのをキッカケに『タクティクスオウガ』に手ェ出しました（汗）。したらもう大ハマリですよ、もう!! GCや64そっちのけでSFCでこのゲームをプレイしてます。マルチシナリオ＆エンディングで、2、3度目のプレイも楽しめるってトコがツボです。【京都府／有田竜斗さん】『FFT-A』好きさんは、機会があればチェック！



【福岡県／夢風彩さん】今回はインタビューが『ピクミン2』ですよ。これ読んでもう少し待ってね（か）



【千葉県／柚子さん】『4剣＋』を見た時まず思い浮かんだのがコレでした。アイテムも楽しかったな（り）

Vol.102 ヒミツのパスワード：nindorya …ナニにつかうかはまだヒミツ（!?）

しめきりインフォメーション



Vol.114
（6月5日発売）
→ 5月17日(金)必着
Vol.115
（6月21日発売）
→ 6月3日(木)必着

【兵庫県／アルトさん】

◆今号は合併号のため、今号と次号で6日発売号の掲載部を分けてお送りします
◆しめきり情報枠は、ハガキサイズの用紙（タテでもヨコでもOK）に8cm×8cm程度の枠を描いて応募してくださいね

投稿のオキテ(2) 各部の看板を投稿する時は、なるべくヨコ長、タテ長なサイズだと嬉しいです。アンケートハガキで看板を描いてくれるのもOK。大きさは実際に各部で使用しているサイズより大きく描いてくれた方がいいです。ま、サイズも大きさもあくまで目安ですので。あと、不採用ハガキをニンドリ.comで掲載しようかとも考えているので、今までの不採用ハガキをWEBに載せてもOKな人、イヤな人は教えてくださいね。ジール。

ハミダシニンドリ 「オリジナル」の定義は人それぞれで、「コレ」と言うのは正直難しい。今回は集計するに当たって定義づけをさせてもらった。「これはオリジナルじゃない」という指摘はご勘弁を！

第4回 毎回いろんなテーマに挑戦！ ゲームに関する疑問を徹底調査するページ

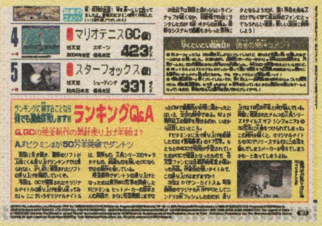
ニンドリリサーチ 200X

オリジナルタイトルがあまり売れてないってホント？

「オリジナル作品の売り上げが厳しい」という話を最近良く聞くようになった。そこで、今回は実際の売り上げデータから検証する！

今回のテーマ：オリジナルタイトルと売り上げの関係

前号のランキング研究所で触れたオリジナルタイトルの売り上げデータ。今回はGCだけでなく、GBAタイトルも検証していく。まずは、「オリジナルタイトル」の定義を決めなければならないだろう。今回の調査に当たって、右のような定義を設けた。オリジナル率などのすべての調査は、右の定義に基づいて行ったぞ。


マリオテニスGC 423
スターフォックス 331
ランキングQ&A

↑今回は、前号のランキングQ&Aで取り上げたテーマの詳細版。意外な事実が明らかになる!?

オリジナルタイトルの定義

- シリーズ（続編）ものではない
- 現行他機種からの移植ではない
- アーケードからの移植ではない
- 旧ハードで発売されたタイトルのリメイクではない
- 旧ハードで発売されたタイトルの復刻版ではない
- 同ハードで発売された廉価版ではない



➡左の定義に当てはめると、『ドンキーコンガ』はオリジナル扱いになる

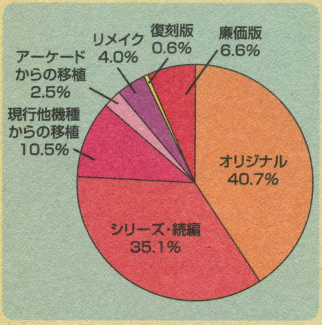
オリジナル比率はGC、GBAほぼ同じ 意外にもオリジナル比率が高い

まずは全体に占めるオリジナルタイトルの比率を調べてみた。結果は下にある円グラフの通り。「どうせ、シリーズ・続編ものが圧倒的に多いんじゃないの？」と勝手に思い込んでいたのだが、実際にデータとして表されると、意外にもオリジナルと続編ものの比率がほぼ変わらないことが分かる。

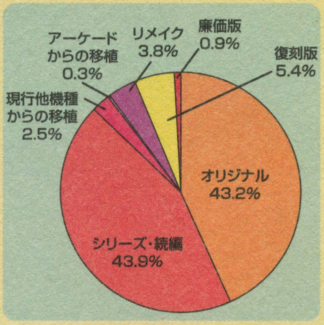
GCのオリジナル率がGBAより高いのは、各メーカーが「新しいことをしよう」という姿勢でタイトルをリリースしていった証拠かも。実際に、意欲作がたくさん発売されている。

GBAは、GCより半年発売が早いのと、GCよりも開発期間が短いため、続編の比率が少し高くなったのだろう。

GCオリジナルタイトル比率



GBAオリジナルタイトル比率



GCは人気キャラを使ったオリジナル作が強い 続編はN64の人気作が上位を独占！

今度は、GCのオリジナルと続編の売り上げを集計してみた。オリジナルは『ピクミン』を除き、既存の人気キャラを主人公にした作品が上位を占めた。しかし、どれも新しい試みが設けられた意欲作ばかり。ミリオンこそないものの、売り上げもまずまず。

続編はGC唯一のミリオンを達成した『スマブラDX』など、N64の人気作の続編が上位を独占。N64から移行してきたユーザーが多いのかも。


↑不遇のキャラ「ルイージ」を主人公としたGCタイトル第1弾。本体と同時発売の3年前のタイトルが1位というのはちょっと寂しいかも

オリジナル売り上げTOP5

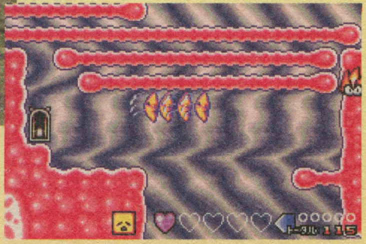
タイトル	メーカー	発売日	累計売上
ルイージマンション	任天堂	2001年9月14日	598,418本
ピクミン	任天堂	2001年10月26日	542,992本
カービィのエアライド	任天堂	2003年7月11日	392,081本
ドンキーコンガ	任天堂	2003年12月12日	388,037本
ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	スクウェア・エニックス	2003年8月8日	374,718本

シリーズ・続編売り上げTOP5

タイトル	メーカー	発売日	累計売上
大乱闘スマッシュブラザーズ DX	任天堂	2001年11月21日	1,355,710本
マリオパーティ4	任天堂	2002年11月8日	888,787本
ゼルダの伝説 風のタクト	任天堂	2002年12月13日	822,085本
スーパーマリオサンシャイン	任天堂	2002年7月19日	806,226本
マリオカート ダブルダッシュ!!	任天堂	2003年11月7日	770,497本



⬅GCのオリジナル作品で思い浮かぶのは、やっぱり『ピクミン』。キャラクタ、世界観、システム…すべてがオリジナル！



➡GBAオリジナルで躍進を遂げたタイトルの1つといえば『伝説のスタフィー』。低年齢層を中心に人気爆発！

GBAは『ポケモン』『ロックマン』が圧倒的！オリジナルは『メイド イン ワリオ』がハーフミリオン

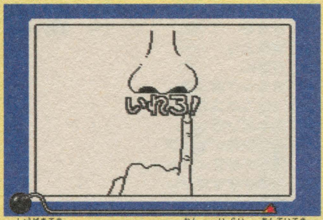
GBAはオリジナルと続編の売り上げに大きな差がついている。その原因は何といっても『ポケモン ルビー・サファイア』。2バージョンあわせてミリオンを大きく超える500万間近の途方もない売り上げを記録した。

GBAからスタートした『ロックマン エグゼ』シリーズは第1作目から着実に売り上げを伸ばし、最新作はミリオンに手が届く可能性が高い。

オリジナルものでは『メイド イン ワリオ』が60万本。今後、シリーズ化が考えられ、さらなるブレイクも？『スタフィー』も続編も好調。『カービィ』と並ぶ低年齢層向きのキャラとして定着しつつある。



↑25万本のスマッシュヒットを記録した第1作目から足掛け3年。『4』で100万本突破か？



↑衝撃的なデビューから1年。以来、安定的な売り上げを誇る『～ワリオ』。続編に期待！

シリーズ・続編 売り上げTOP5

タイトル	メーカー	発売日	累計売上
ポケットモンスター ルビー・サファイア	ポケモン	2002年11月21日	4,834,245本
ロックマン エグゼ4 トーナメント レッドサン・ブルームーン	カプコン	2003年12月12日	876,428本
ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	スクウェア・エニックス	2003年3月29日	615,508本
ロックマン エグゼ3	カプコン	2002年12月6日	499,996本
バトルネットワーク ロックマン エグゼ2	カプコン	2001年12月14日	442,109本

オリジナル 売り上げTOP5

タイトル	メーカー	発売日	累計売上
メイド イン ワリオ	任天堂	2003年3月21日	599,975本
伝説のスタフィー	任天堂	2002年9月6日	438,879本
黄金の太陽～開かれし封印～	任天堂	2001年8月1日	361,418本
スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団	スクウェア・エニックス	2003年11月14日	298,810本
マジカルバケーション	任天堂	2001年12月7日	267,623本

おもな復刻・リメイクタイトル 売り上げTOP5

タイトル	メーカー	発売日	累計売上
ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン	ポケモン	2004年1月29日	1,896,186本
星のカービィ 夢の泉デラックス	任天堂	2002年10月25日	845,519本
スーパーマリオ アドバンス2	任天堂	2001年12月14日	766,698本
ファミコンミニ スーパーマリオブラザーズ	任天堂	2004年2月14日	418,885本
MOTHER1+2	任天堂	2003年6月20日	308,848本

GCは廉価版でタイトル不足を補い GBAはリメイク、復刻が大ブームに

これまで、GC、GBAのオリジナル、続編の売り上げを見てきたが、最近はその2つに当てはまらないものがブームになっているようだ。

GCは廉価版が多くなっている。これは過去に発売された作品を安く売ることにより、元手(開発費など)がほとんどかからずに利益がもたらされる…という理由からだろう。原価が安い光メディアだからこそできる手段である。

GBAは復刻版がちょっとしたブームになっている。『マリオアドバンス』シリーズなどもともとリメイクが多かったが、『MOTHER1＋2』『星のカービィ』の成功を受け、『ファミコン ミニ』のヒットでブームはさらに加熱。第1作目のリメイク『ポケモンFR・LG』も大ヒット。過去にヒット作を多く持つ他社もこの動きに追随していくのは間違いないだろう。



↑GC初の廉価版は『ハドソン・ザ・ベスト ディズニーのマジカルパーク』。2940円(込)



復刻ブームの火付け親!?

←シリーズ累計100万本近し。第2弾も発表され、ブームがさらに加速!?

名作がぞくぞく復活!!



↑日本を代表するRPGの1つ『FF』シリーズがGBAにて復活する『FF I・II』。過去のシリーズ作品に気軽に触れられるまたとないチャンスだ

まとめ 意外と売り上げは悪くないオリジナル作品だけど、最近はリスクを嫌う傾向が…

オリジナル作品の売り上げは意外と悪くない。ソフト全体からみた比率も意外と高い。ただ、今回は売り上げトップ5という形で「当たると大きいオリジナル作品の良い面」を中心にお届けしたが、その裏には数多くの「売れなかったオリジナル作品」がある。最後に挙げた「廉価版」「復刻版」「リメイク」のブームは、メーカーが開発費も安く、大きく外すこともない安全策を取る方向に傾いていることを示している。本当にこれでいいのか？ 業界の発展には、明るい未来を切りひらくオリジナル作品が常に必要だと思うのだが…。

調査して欲しい「テーマ」を募集中

「闇鍋並みに何でもアリなんじゃないか？」とのウワサもちらほら聴かれはじめたニンドリリサーチでは、調査して欲しいテーマを募集中。また、好評だった前号のテーマ「ゲームにまつわる怪しい話」に関する情報も引き続き募集中。ささいな情報でOKなので、下のあて先へ気軽にハガキを送ってくれ。

●あて先●
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「ニンドリリサーチ200X」係まで

マッスルのハミダシ

本前号で「第1部完」となった「マッスルの闇鍋」。だが、読者から続々と復活希望のハガキが！ マッスルよ、このまま終わらせていいのか!? そのときマッスルは…(以下、次号に続く)

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは 6/4
プレゼントは85ページで選ぼう!!

今号のアンケート Enquete

85ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは6月4日(消印有効)**、当選者は6月21日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例	
○よい例→	0 1 、4 4
×悪い例→	1 、44

1 あなたの学校(職業)は次のどれですか?
1.小学校　2.中学校　3.高等学校
4.大学　5.専門学校　6.社会人
7.幼稚園　8.主婦　9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。また、誌面に年齢を掲載してもいい方はOKに○を、掲載してほしくない方はNGに○をつけてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男　2.女

5 本誌以外によく読む雑誌を、右にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

6 あなたがよく使っているゲーム機、パソコンを、右にある表2から選んでください。

7 あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

8 今号でおもしろかった記事を、右にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

9 今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

10 攻略してほしいゲームを2つ選んで書いてください。番号は、131ページ「発売ソフトスケジュール」の各ソフトの右端にあります。

11 特集を組んでほしいゲームを2つ選んで書いてください。番号は、131ページ「発売ソフトスケジュール」の各ソフトの右端にあります。

12 今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んでください。番号は、131ページ「発売ソフトスケジュール」の各ソフトの右端にあります。

13 あなたは『ファイナルファンタジー』シリーズをプレイしたことがありますか? 当てはまる方に○をつけてください。「はい」と答えた方は、シリーズの中で1番好きな『ファイナルファンタジー』を1つ選んで、コメントがあれば自由に書いてください。

14 今号の特別付録「ゲームサウンドミュージアム ファミコン版『スーパーマリオブラザーズ3』音楽CD」について、あなたの満足度に○をつけてください。また、意見や感想などがあれば自由に書いてください。

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	電撃PlayStation
04	HYPERプレイステーション2
05	ザ・プレイステーション2
06	ファミ通PS2
07	ファミ通Xbox
08	ドリマガ
09	週刊ファミ通
10	Vジャンプ
11	ちゃお
12	なかよし
13	りぼん
14	コミックボンボン
15	コロコロコミック
16	少年ガンガン
17	週刊少年ジャンプ
18	週刊少年サンデー
19	週刊少年マガジン
20	月刊少年エース
21	学年誌(小学1年生～6年生)
22	電気と工事
23	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	ゲームボーイアドバンスSP
03	GBA専用通信ケーブル
04	GBA専用ワイヤレスアダプタ
05	GC-GBAケーブル
06	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト
07	ゲームボーイカラー
08	カードeリーダー/カードeリーダー+
09	ニンテンドーゲームキューブ
10	DVD/GAME PLAYER Q
11	ゲームキューブ　ゲームボーイプレーヤー
12	ゲームキューブ用モデムアダプタ
13	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
14	ニンテンドウ64
15	ニンテンドー・ディーエス(仮称)
16	プレイステーション2
17	プレイステーション/PS One
18	PSX
19	PSP
20	Xbox
21	ワンダースワン/ワンダースワンカラー
22	Windowsマシン
23	マッキントッシュ
24	その他
25	業務用
26	何も持っていない
27	特に買いたくない

表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	20	マッスルアンケート&読者プレゼント
02	マリオストーリー2	21	任天堂の質問箱
03	ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡	22	すすめ!天任家族
04	ワリオワールド	23	どうぶつの森+村じまんフェスタ
05	ピクミン2	24	星のカービィ 鏡の大迷宮
06	ピクミン2開発者インタビュー	25	ゼルダの伝説 4つの剣+
07	ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱアドバンス	26	ポケットモンスターファイアレッド/リーフグリーン
08	心の中でよみがえるファミコンミュージック	27	シレン・モンスターズ NETSAL
09	ニンドリ学園COLORS	28	ギルカード川柳大会 結果報告
10	ドリームアラウンドザワールド	29	ドリテク鮮果寺
11	デス仙人の教えてあ・げ・る	30	ドリームキングダム
12	ニンドリランキング	31	ニンドリスクランブル
13	メトロイド ゼロミッション	32	みすずリンクのNews DREAM
14	マリオゴルフGBAツアー	33	ランキング研究所
15	NARUTO-ナルト-最強忍者大結集2	34	NEXT 2WEEKS
16	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険3アドバンス～不思議のダンジョン～	35	GC&GBAソフト発売スケジュール
17	Pia♥キャロットへようこそ!!3.3	36	特別付録①「ゲームサウンドミュージアム ファミコン版『スーパーマリオブラザーズ3』音楽CD」
18	ゲームソフトファンクラブ	37	特別付録②「ピクミン2生物図鑑&マップポスター」
19	ニンドリリサーチ200X		

Vol.109号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ
埼玉県/斉藤久美

②ゲームボーイアドバンスSP
新潟県/久保田琴音

③『シレン』モンスターズぬいぐるみ
千葉県/伊藤寛樹
埼玉県/海瀬博子
長野県/竹内恭平

④ゲームボーイプレーヤー
北海道/田口史月

⑤メモリーカード251
北海道/石垣瞳
高知県/島崎真也
高知県/岡田淳司

⑥ポケモンクリエイターサイン色紙
北海道/柳町勇輝
岐阜県/清水美里
奈良県/岡田翼

⑦GBアドバンスソフト
『SIMPLE2960 ともだちシリーズvol.03 THEいつでもパズル～まっすぐ揃えてストローズ～』
東京都/丸山桃子
長野県/町田智彦
愛知県/堀寄政宏

⑧GBアドバンスソフト
『SIMPLE2960 ともだちシリーズvol.04 THEトランプ～みんなで遊べる12種類のトランプゲーム～』
宮城県/佐藤美緒
愛知県/本間誠久
奈良県/木村和紀

⑨ THE KING OF GAMES Tシャツコレクション
香川県/東原亮

⑩好きなゲームキューブソフト
宮崎県/下本春花

⑪好きなGBアドバンスソフト
富山県/竹内太志

⑫『PSO EPⅢ』サウンドトラック LET THE WINDS BLOW
埼玉県/堤雪美
大阪府/池本雄一
和歌山県/石本恵子
徳島県/堀裕美子
佐賀県/佐々木隆弘

(敬称略)

穴埋めコラム 和尚の徒然なるままに

今回は皆さんが気になっているであろう、プレゼント当選者を選ぶときのお話でもしてみようと思います。例えば左に載っている109号の当選者を決める場合には、まず109号のアンケートハガキを集め、上から順番にハガキをめくりながら該当するプレゼントの当選者を選んでいきます。ちなみに、当選率はどのくらいかというと、1000通をこえるハガキが集まるので、当選者1名のゲームキューブ本体の場合、なんと0.1%以下になります。実際には全員が同じプレゼントを希望することはありませんが、人気のあるものはそれに近い倍率になるのです。

当選者を選んでいるときに困るのが、例えば好きなゲームキューブソフトを希望しているのに、希望タイトルが書いてない場合です。他にもゲームキューブなどのハード類で希望色を書いてないものも、1号分の当選者を選んでいる間に数通は必ずあります。こういう場合は選考の対象から漏れてしまいますので、残念ながら当選のしようがありません。一端は当選者に選ばれたのに、希望が書いてないために当選者を選びなおす、ということもないわけではないので、選択するプレゼントの場合は、希望のタイトルや色を必ず書いて応募してくださいね。

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

2093

差出有効期限
平成16年7月
18日まで有効

1028790

125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階 (株)アンビット

ニンテンドードリーム
Nintendo DREAM 編集部

Vol.112 マッスルアンケート係 行

お名前	フリガナ	ペンネーム	
ご住所	□□□-□□□□		
電話番号		ご希望のプレゼント番号	

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol.112

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐☐ 年齢を掲載して OK・NG 4 ☐

5 [☐☐☐☐☐☐] その他の場合 ______

6 [☐☐☐☐☐☐] 7 [☐☐☐☐☐☐]

8 [☐☐☐☐☐☐] 9 [☐☐☐☐☐☐]

10 [☐☐☐☐☐☐] 11 [☐☐☐☐☐☐]

12 [☐☐☐☐☐☐☐☐☐]

13 はい ・ いいえ 1番好きな『FF』 ☐

☐

14 満足度 良← 5 4 3 2 1 →悪

☐

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

☐

ニンドリ 読者プレゼント

応募の方法 アンケートハガキに希望のプレゼントの番号をご記入の上お送りください。

応募締切 2004年5月20日

当選発表 NintendoDREAM Vol.115（2004年6月21日発売予定）

※アンケートに回答頂いた方の中から抽選で当選者を決定いたします。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、本懸賞に当選された方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 クリエイターサイン入り『ピクミン2』ポスター

3名



かわいいピクミンが映った販促用の貴重なポスターに、今号のインタビューに登場の『ピクミン2』のクリエイター、日野重文さん、安部将道さん、山口亘さんのサインを入れて3名様に。

（提供：任天堂）

2 『ピクミン2』開発チームサイン色紙

3名



『ピクミン2』の開発チーム、宮本茂さん、日野重文さん、安部将道さん、山口亘さんの４人のサイン色紙。どの色紙が当たるかは編集部に任せてね。

（提供：任天堂）

3 ニンテンドーゲームキューブ

1名



この春もさまざまな期待作が発売されたゲームキューブ本体。全4色の中から希望の色も書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

4 GBアドバンスSP

1名

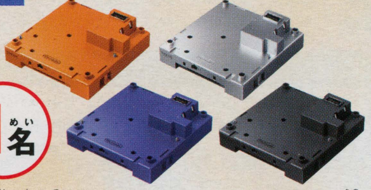


フロントライト搭載で画面が見やすいGBアドバンスの上級機種。全6色の中から希望の色も必ず書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

5 ゲームボーイプレーヤー

1名



GC本体に取り付けて、TVでGBやGBアドバンスのゲームが楽しめる周辺機器。全4色の中から希望の色も書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

6 5月15日までに発売された好きなゲームキューブソフト

1名



5月15日までに発売予定のゲームキューブソフトをどれでも1本プレゼント。希望のソフト名をハガキに書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

7 5月15日までに発売された好きなGBアドバンスソフト

1名



5月15日までに発売予定のGBアドバンスソフトをどれでも1本プレゼント。希望のソフト名をハガキに書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

8 GBアドバンスソフト『SFアドベンチャー ZERO ONE SP』

3名



昨年発売された『ZERO ONE』のバージョンアップ版的ソフト。SFをテーマにした物語が繰り広げられるアドベンチャーだ。

（提供：フウキ）

9 『ピクミン2』コレクションフィギュア1

セット 3名



5月17日より発売が予定されている、『ピクミン2』に登場するキャラのフィギュアが入った食玩。発売を記念して、この食玩を3個セットにして3名様に。

（提供：アガツマ）

10 メタルギアグッズセット

セット 8名



好評発売中のGC用ソフト『メタルギア ソリッド ザ・ツインスネークス』のクリアファイル、チラシ、ステッカーの3つのアイテムをセットで。

（提供：コナミ）

任天堂公式Q&A 任天堂の質問箱

読者のギモンに答えます。

にんてんどうのしつもんばこ 第112回

もうすぐゴールデンウィーク！ 期待の『ピクミン2』の発売ももうすぐ！ 『マリオゴルフGBAツアー』の発売ももうすぐ！（って言うか明日発売）任天堂の「秘密兵器」ニンテンドーDSが発表されるE3の開催ももうすぐ!! ってわけで、日本全国、気温の上昇とともに、わくわくモードに突入！って感じです。そこで、今号も読者のみなさんの質問を携えて京都に行ってきました。それでは萩島さん、回答をどうぞよろしく！

こんごうのナビゲーター



サオヘン

左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。ポケモン整理で『ポケモンボックス』のありがたさを感じる今日この頃。『ピクミン2』は発売前にプレイできて、大満足。ゆっくり借金を返すつもり。

質問箱の読み方 読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答者は任天堂の萩島さんです。

回答者 任天堂 企画部 企画課 萩島光明さん



PROFILE

はぎしまみつあき●人類が月面に着陸した年、1969年12月16日に東京で生まれる。Jリーグがスタートした1993年、任天堂に入社し、東京営業部を皮切りに、業務部、衛星放送事業部などを転籍、7年前から現在の企画部に異動。新作ソフトのプロモーションなどの仕事で、京都と東京を行き来する毎日。息子さんと仲良く入浴中に、「ピクミンの大きさは小指くらいなんだよ～」と言ったら、「そんなにちっちゃいの!?」って目をまるくして驚いていたそうですよ。

こんごうのワンショット



前号のGB特集で協力していただいた、猿楽庁・橋本長官が着ていた、金色のゼルダTシャツ。海外のお土産なんだそうだけど、ああうらやましい…

ハミダシ質問箱

Q 何かとっておきのニュースはありませんか？（埼玉県・ピクピクニクさん）

A もちろんいろいろありますよ。でも、ニュースって公表できるタイミングがあったりしますので、今回はまだお話できないですね。

Question 1 『ゼルダ』の新作、E3で発表！

E3ではニンテンドーDS以外にも目玉はありますか？

石川県・井上かおるさん



もちろん目玉だらけですよ！

3月末に、アメリカのサンノゼで「ゲームデベロッパーズカンファレンス（開発者会議）」が開かれましたよね。そこで『4つの剣＋』のプロデューサーの青沼英二が、海外のゲーム開発者に向けて講演を行ったんです。青沼は『ゼルダ』シリーズの開発秘話などの話をし、そのなかで『ゼルダ』の新作『The Wind Waker2』を開発していることを公式に明らかにして、「E3での発表を楽しみにお待ちください」と語ったんです。日本での正式タイトルや発売時期などはまだ決まっていませんが、今度のE3では新しい『ゼルダ』も目玉のひとつになると言っていいでしょうね。もちろん他にもいろいろと…（笑）。E3では、初めて発表されるようなタイトルも用意していますから、その意味ではニンテンドーDSや『ゼルダ』の新作だけでなく、目玉だらけのイベントになると言ってもいいでしょうね。

『Wind Waker』というのは、「風を起こす人」の意味。つまり英語版『風のタクト』の名称なんですね。『風のタクト』の続編に関しては、これまでE3で登場するかも？というウワサがあったんだけど、今回の青沼プロデューサーの発表で、いよいよ実現することに！ 今度はどんな世界を冒険することになるのか、正式発表が楽しみです。



➡今度の『ゼルダ』は、おばあちゃんが勇者になってリンクを救う物語に…そんなこたぁないでしょう

Question 2 いよいよ、ゲームの祭典が開幕!

E3について説明してください。

宮崎県・桜意思さん

世界最大のビデオゲーム展示会です。

E3は任天堂にとって、とても大切なイベントで、なかには「日本の会社なのに、どうしてアメリカのイベントに力を入れるの?」と思われる方もいるかもしれませんが、任天堂の製品の7割は海外で売れてるんです。しかも、E3はアメリカや日本だけでなく、ヨーロッパやアジア各国からも関係者が大勢やってくるので、任天堂にとってはとても重要な位置づけのイベントになっているわけですね。それに、一般の人は入場できない、業界関係者のための展示会ですので、流通関係者の人たちに向けて、「これから任天堂はこのような商品を出しますので、よろしくお願いします!」というビジネスの目的もあったりします。任天堂ブースのなかにいくつもの商談室を設けているのはそのためなんですね。また、マスコミ関係者に対しては、E3の展示会がはじまる前日に、任天堂だけの発表会を開いて、今後の戦略や新しい商品について説明することになっています。今年は、ニンテンドーDSを初めて公開することになっていますが、来場者のみなさんから大きな反響をいただけるものと確信しています。その発表会での熱い空気を日本の人たちにも感じていただけるよう、がんばらないといけないと思っていますし、私もE3に行って、微力ながらお手伝いしたいと思っているんですね。

☞5月12日から3日間開催される今年のE3(ビジネスショーだから、平日開催なんだよね)。そこで次号のニンドリ(5月21日発売)では、世紀の祭典の模様を速報でレポートする予定だよ。はたしてニンテンドーDSはどんなカタチで姿を現すのか、どんな新作が発表されるのか、たっぷり記事にするのでどうぞお楽しみにね!



←このように任天堂ブースではおねえさんが笑顔で来場者を迎えてくれるんです。ちなみにE3とは「エレクトロニック エンターテイメント エキスポ」の略称で、頭文字の「E」が3つあるので「イースリー」なんだね

Question 3 クラブニンテンドーの特典

『ゼルダコレクション』の反響はどうですか?

愛知県・もけしさん

もちろんものすごくいいですよぉ～(笑)。

『4つの剣+』の発売直後から、クラブニンテンドーへたくさんのご応募をいただいていて、発送するまでに3週間ほどかかっているようですね。それで正直な話をしますと、この『ゼルダコレクション』目当てに『4つの剣+』をご購入いただいた方もいたようで…。でも、そんな人たちも、『4つの剣+』をいざプレイしてみると、「これ、スゲー面白い!」という感想をもっていただいてるようなんです。でも、面白いのは当たり前じゃないですか!『ゼルダ』なんですから!!(笑)『4つの剣+』のCMは、4人いないと楽しめないような雰囲気でしたけど、これはコネクティビティを打ち出そうということで、あのようなCMにしたわけです。でも、実際は1人用モードもすっごく充実していますし、そこをつくりこむために発売延期したようなところもあるわけです。ですから、友達に借りてでも、新しい『ゼルダ』で遊んでほしいと思っています。きっとこれまでになかった体験ができると思いますよ。

☞残念ながら爆発的に売れてるとは言えない『4つの剣+』(すっごく楽しいのに…)。お店の人に聞いてみると、『4つの剣+』の魅力は触ってみないとわからないところがあるんですよね。だから、このようなゲームは口コミでどんどん広がって、長～く売れ続けると思いますよ」とのこと。期待してますよ～!

Question 4 第2弾も10タイトル登場!

ファミコンミニ第2弾について教えて!

沖縄県・六十八さん

5月21日に発売することになりました。

第2弾も10タイトルです。今回は、より手軽で、シンプルに遊ぶことができ、さらに対戦も楽しめるようなタイトルを中心に、『バルーンファイト』や『ドクターマリオ』などを選びました。あと、第2弾の特徴としては、カプコンさんの『魔界村』やコナミさん『がんばれゴエモン』などのソフトが入ったことですね。第1弾はトータルで100万本以上も売れ、ある程度は予想していたとはいえ、はるかに超えたヒットになりました。ただ、現在発売中の第1弾のタイトルに関しては、第2弾の発売をもって受注を終了します。ですので、「いつか買おう」と思っていらっしゃる方がいれば、早めにお求めいただいたほうがいいでしょうね。

☞第2弾は税込みで2000円なので、第1弾よりもちょっとお得に。新しく出る10タイトルに関しては、ニンドリスクランブル(122ページ)で紹介しているので、そちらでチェックしてね。



←3月末にファミコンミニのポスターが主要駅に貼られていたのだ

Question 5 未来の宮本茂をめざせ!

任天堂セミナーはどうなりましたか?

静岡県・アルテミスさん

1年間の講習が無事終了しました。

昨年の6月から、約30名の学生さんに、ゲームづくりを学ぶための「任天堂ゲームセミナー」を受講していただいたのですが、とても大きな成果があったようですね。ゲームは共同でつくられていて、メンバーとコミュニケーションをとることが、作業を進めるうえですごく大事だということを感じていただいたようです。自分の考えをメンバーにきっちりと伝え、相手の話もしっかり聞くという…、まあ、このようなことはゲーム限らず、どんな仕事でも最も大事なことですよね。また、講師のほうも充実してまして、『ゼルダ』の青沼や『パネポン』の山上仁志らが東京に通って講義をしました。そこで山上は、コミュニケーション能力を高めるために「100人ナンパしてこい!」なんて言ったこともあったようですよ(笑)。実際にナンパするようなことはもちろんありませんでしたが、そのくらいの積極性やコミュニケーション能力がゲーム制作には必要だということなんですね。

☞約30人の受講生が「卒業」後にどんな進路をとるのかは定かではないけれど、セミナーを通じて任天堂に入社するケースもあるようです。で、今年もこのセミナーを開催することに。詳しくは任天堂ホームページを見てほしいけど、首都圏在住の大学や専門学校生から受講生を30名募集中!締切は5月10日なので、興味のある人は急いで応募してね!

ハミダシ質問箱

Q「ドンキーコンガ」のDISK2はいつ発売しますか?(静岡県・まこさん)

A それほど遅くないタイミングで発売できると思っています。詳しくは次号あたりのニンドリではお話できるかなと思っています。

ハミダシ質問箱
Q 初代ゲームボーイの修理はいまでもできるんですか？（東京都・岸利透さん）
A 故障の内容によっては部品が残っていないこともありますので、任天堂のサービスセンターにお問い合わせくださいね。

Question 6 9本の提供番組

任天堂のCMが流れる番組を教えて！

福島県・MAXさん



これまでと、さほど変更はありませんね。

4月以降も、「おはスタ」や「トリビアの泉」など9本の番組のスポンサーになっています（注：下の表を参照）。最近のCMでは『マリオゴルフGBAツアー』が流れてますが、ご覧になりましたか？このCMは8タイプあって、基本的にゴルフが好きな人に向けた内容になっています。モノクロの実写映像をテンポよく流して、ゴルフ好きの人たちの心をくすぐるような内容にしました。なかには、スイングを指導する映像ではちょっとエッチな印象を受ける人もいるかもしれませんが、決して狙っているわけじゃありませんので、勘違いしないようにお願いしますね（笑）。

☞以前このコーナーで、ニンテンドーブックの春号は出ないという話をお伝えしたけど、ニンテンドーブックのミニ版が緊急出版されることに。ゴールデンウィーク期間中は旅行などで外出する人が多く、お出かけしてもゲームで遊ぼう！って感じで、ゲームボーイアドバンスの特集になっているんだとか。4月中旬から全国のゲームショップなどで無料で配られているので、ぜひお手にとって確認してくださいね。

● 任天堂の提供番組一覧 ●

おはスタ（第2部）	月～火	7:05～7:25	テレビ東京系
世界まるみえ！テレビ特捜部	月	20:00～20:54	日本テレビ系
F-ZEROファルコン伝説	火	18:30～18:54	テレビ東京系
学校へ行こう！	火	20:00～20:54	東京放送系
トリビアの泉～素晴らしきムダ知識～	水	21:00～21:54	フジテレビ系
ポケットモンスター アドバンスジェネレーション	木	19:00～19:30	テレビ東京系
奇跡体験！アンビリバボー	木	19:54～20:54	フジテレビ系
とっとこハム太郎	金	18:30～19:00	テレビ東京系
ミュージックステーション	金	20:00～20:54	テレビ朝日系

※地上波のみ

Question 7 ♪赤ピクミンは火につよい～

『ピクミン2』はどんな感じのCMになるんですか？

栃木県・郡司裕多加さん



もうご覧になったでしょう？

みなさんがよくご存じのメロディのCM（笑）。「♪赤ピクミンは火につよい～」って感じで、それぞれのピクミンの特性を説明する歌になってるんですね。今作には紫と白の新ピクミンが登場するということで、多くのユーザーさんに「新色のピクミンはどんなことができるの？」って、とても高い関心をもっていただいてるようなんです。そこで、5色のピクミンの特徴を歌詞にのせてPRすることになったわけですね。歌ってるのはもちろんストロベリー・フラワーさんです。前作の「愛のうた」は爆発的に大ヒットしたということもあって、今作でも歌っていただくことにしました。この曲は「種のうた」というタイトルで、早くもCDでの発売が決定し、5月19日に東芝EMIさんから出ることになってます。また、CMのほうも『ピクミン』というゲーム内容をよくご存じでない方のために、ナレーションで商品の魅力を伝えるバージョンもあります。こちらのほうもぜひご覧くださいね。

☞前作のCMソング「愛のうた」は、社会現象になるほど大ヒットしたのはみんなの知ってるとおり。哀愁のあるメロディと歌詞が、とくにサラリーマンのおじさん世代の共感を呼んで、カラオケで歌われただけでなく、替え歌本まで出版されたりしたのだ。今度の「種のうた」もすごく話題になりそうな予感…。



➡一生懸命はたらいても、最後は結局たべられてしまう…。そんなピクミンの姿に自分の人生を重ねるおじさんたちが多かったのだ（写真は「愛のうた」のCDジャケット）

Question 8 破格の安さの大作登場

『ピクミン』は5800円で出してホントにいいんですか？

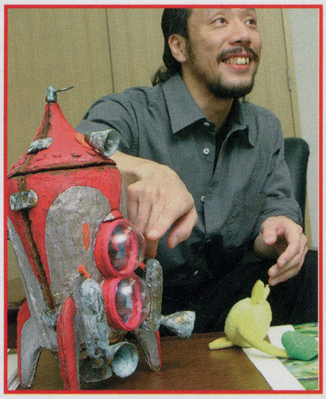
東京都・中村こうじ★さん



すっごくお得でしょう？（笑）

今作は、前作よりもかなりパワーアップしていて、ピクミンが2種類増えて、プレイヤーも1人増えて、開発期間も1年半もかかって、カードeが3枚も同梱されて、それで5800円ですからね。しかも税込み（笑）。これはお安いですよね～。でも、任天堂はソフトビジネスを展開しているので、本来ならそのコンテンツの内容によって価格が変わってきてもおかしくはないと思っているんです。たとえば、『あつまれ!! メイド イン ワリオ』のように、開発期間など制作費の面を考慮して、3800円（込）という設定できたわけですし、その一方でとてもクォリティの高いソフトに関しては、もっと高い価格に設定してもいいと思っています。ですから、今度の『ピクミン2』の5800円という価格に関しては、「安すぎ！」と言っていいかと思います。税込みだし（笑）。みなさん、4月29日のみどりの日は『ピクミン2』をどうぞ買ってくださいね。

☞『ピクミン』の前作は6800円で売られてたんですよね。その頃はもちろん税別だったから、今作では1340円もお安くなっているのだ（ニンドリ2冊を買ってもお釣りがくるぞ！）。しかも新しい要素が満載だし。というわけで、『ピクミン2』の発売まで、あと1週間ですよ～。



➡「107号（1月21日発売）のこのコーナーで、『ピクミン2』のクレイモデルを制作した人にインタビューしたい！って書いたんだけど、ついに実現したよ!! 22ページの記事を読んでね

Question 9 プレイヤーそれぞれの楽しみ方がある

『ピクミン2』は初心者にもできますか？

岐阜県・マリバーさん

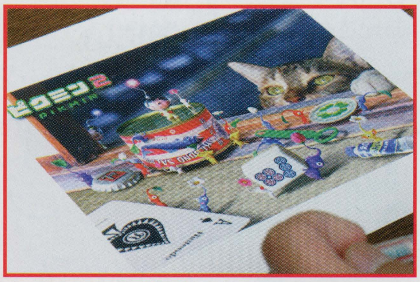


初心者にこそ遊んでほしいソフトです。

開発スタッフがニンドリさんのインタビューのときに話していましたけど、昨年の秋から発売時期を延ばした理由のひとつに、初めて『ピクミン』をプレイする人たちのために、わかりやすくしたいという想いがあったようなんですね。その結果、初心者にわかりやすいチュートリアル（操作方法などの解説）がとても充実するようになりましたし、さくさく先に進めるような、快適なゲームバランスになったと思います。それに、今回は日数制限がありませんので、プレイヤーのみなさんには自分のやりたいように、自由に遊んでいただきたいですね。ピクミンを増やさずに惑星をぶらぶら探検する日があっていいと思いますし、だたひたすらピクミンを増やしまくる日もあっていいと思うんですね。このソフトは初心者であろうと、人それぞれの楽しみ方ができるのも魅力なんですよね。もちろん『1』をプレイした経験者

にも十分満足していただけるような内容がふんだんに盛り込まれていますので、ヤリコミ系が好きな人は、「10日で全お宝ゲット！」のようなことにもチャレンジしていただきたいですね。

『1』の経験者が、『2』をプレイしようとすると、ついつい手際よくピクミンを操作しようとする傾向になるようです。たとえば、黄ピクミンに壁を壊させてる間に、青ピクミンにペレットを運ばせて、赤ピクミンを引き連れて敵を攻める、みたいに。でも、『2』では時間制限がないので（陽はしずむけど）、ゆったり、まったり遊ぶのがオススメ。たまには攻略するのを休み、カメラを調整しながら、ピクミンの動きや敵生物の生態を観察すると、すっごく楽しいですよ。



↑もちろん、どんなお宝が出てくるかということも『ピクミン2』の楽しさのひとつ。昭和世代のお父さんたちにもオススメです

Question 10　GBアドバンスの新作に期待

1人でこってり遊べるゲームは出ませんか？

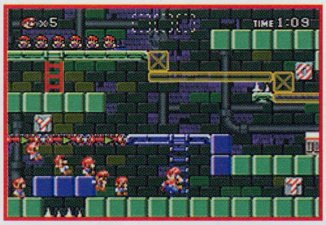
千葉県・ムナイさん



たとえば『マリオvs.ドンキーコング』とか…。

このソフトは去年のE3で出展して、日本ではまだ一度も正式に発表したことがないんですけど…。でも、開発は順調に進んでいて、タイトルも『マリオvs.ドンキーコング』に決定し、発売時期を検討できる段階になりました。このソフトも1人でじっくり遊べるゲームになっていると思います。面クリアタイプのゲームなんですが、ストーリー的にはミニマリオ…いわゆるマリオのアクションフィギュアがお店で売られていて、それをドンキーコングが全部盗んじゃうんです。そこで、主人公のマリオが奪い返しにいくという展開になっていて、各ステージにはパズルっぽいしかけもふんだんにあって、1人でこってり遊べるゲームなんですよね。『マリオvs.ドンキーコング』は、そんなにお待たせしないで発売できると思いますので楽しみにしてくださいね。

1人でこってり遊べるゲームを、サオヘンがオススメするとすれば、やっぱり『ピクミン2』。たとえば、ルーイを1人で待機させて、オリマーで探検するのに夢中になっていると、画面に映っていないルーイがいきなり倒れちゃうようなことも。「どうして？ どうして？」と思ってルーイが倒れたあたりを観察してみると、どうやら近くに住んでる生き物に襲われちゃったようなんですね。『ピクミン2』は、このように画面に映っていないところでも、いろんなドラマが起ったりするのも魅力。2人対戦も楽しいけど、ぜひ1人でこってり遊んでくださいね。



←昨年のE3で公開された『マリオvs.ドンキーコング』の画面。米国シアトルにある任天堂の子会社「NST」が開発しているのだ

Question 11　狭き門より入れ

任天堂に入るにはどうしたらいいのですか？（本気です）

東京都・青色のカエルさん



ごく一般的な話しかできませんけど…。

とにかくしっかり勉強して、いろんなことを経験して、自分だけの得意な部分をどんどん磨いてほしいですね。でも、だからと言って、専門分野の知識だけを深めてもダメなところもあって、いろんなことに好奇心を持って取り組むことが大事だと思います。まあ、口で言うのはカンタンですけど、難しいですよね…（笑）。あと、資格に関しては、任天堂は国際企業ですから、やはり英語能力もあったほうがいいとは思います。でも、最後は何が大事かと言うと「縁」でしょうね。私は英語の聞き取りが、正直得意ではありませんが、縁があって任天堂の社員として働いているわけですし（笑）。若い読者さんには「縁」と言ってもわからないかもしれませんが、私はその「縁」がとても大事だと思いますし、これからも大切にしていきたいことですよね。

この質問、毎回のように寄せられるんですよね。お医者さんになりたいのであれば、医学部に進めばいいんだけど、任天堂のような企業に入りたい場合は「この学校のこの学部を出ればいいよ」というように、型にはまったことは言えないんですよね（ただし、技術系や芸術系の大学は採用数も多くて有利みたい。でも文系でも入れないことはないし）。それに「任天堂が大好き」というだけではダメで、「任天堂に対して、自分はどんなことが貢献できるか」ということをしっかり考えることも大事だと思いますよ。



←毎年、任天堂が採用する新卒は60名前後。かなりの狭き門と言えるけど、他の会社に入って腕を磨き、途中入社するという方法もあったりするんですよ



→任天堂ホームページでは、先輩の体験談など、採用情報も充実しているので、入社を希望する人は要チェック！

ハミダシのおわび

前号のQ1、クラブニンテンドーのカタログで「『在庫少し』と表示されるようになるらしいよ」と書きましたが、すでに「在庫少し」と表示されるようになっているそうです。お詫びして訂正します。



「任天堂の質問箱」質問大募集！

萩島さんへの質問をどんどん送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
Eメールもokですよん➡ qanda@nindori.com



任天堂の似顔絵箱



萩島さんの似顔絵。「にてなくてもいい」と埼玉県のしみとりエンジェルさん。その通り！ 愛があれば似てなくてもいいんです



登場人物

ダッシュくん 生まれたときからゲームボーイで遊んでいた、まさに生まれながらのゲーム大好き少年。GBAの微妙な形がひそかに好き。

かあさん 自称"ゲームボーイよりちょっと年上"の母。お弁当箱とゲームボーイを間違えるなどのうっかりぶりは今も昔も変わらない。

サオヘン 任天堂へ行くために、新横浜と京都の間を数万回は往復しているナゾの編集長。取材の帰りはニンニク料理を食べるのが習慣。

ボギー すべてのゲームボーイを所有しているという噂のある謎の動物。晴れた日に縁側でゲームボーイを磨くのが生きがいらしい。

ゲームボーイ15歳！ Vol.111でも特集しましたが、初代ゲームボーイが発売されたのは1989年4月21日。つまり15年前の今日なのです。15年といえば、当時生まれた人はもう中学3年生くらい？ というか、家庭用ゲーム機ではその間ファミコン、スーファミ、N64、ゲームキューブと4世代も変わったのにGBは実質2世代。これ、スゴイことですよね。



サオヘン、GB入手の話までに何時間かかったんでしょ!? さておき、天任ファミリーへの質問募集中! 下のあて先まで!!

はやのん先生のホームページ←
http://www.hayanon.jp/

どうぶつの森 村じまんフェスタ

『森』も『森＋』も『森e＋』も!!




Vol.41

みなさんの村の様子を、募集&紹介しています。『森』に関する企画もイロイロ！ ニンドリ村におでかけもできますよ〜。みんなで『どうぶつの森』を楽しもう！



去る4月14日、それはN64で『どうぶつの森』が発売された日でした。あれから3年、引越しを重ねて『e+』を遊んでいますが、未だに家具どころかはにわさえコンプリートしていません…。泉のミニゲームも難しい〜！

行事予定


↑5月に入ると『e+』でもこいのぼりが見られるようになります。でも、こどもの日はナシ！

4月22日
ちきゅうのひ（きのもけい）
5月1日
クリーニングデー（ごみすてばのもけい）
5月9日
ははのひ（うらないテレフォン）

『e+』では、『+』にあった「しんりょくのひ」や「ごみのひ」がなくなり別の行事で記念アイテムがもらえるようになっています。こいのぼりは立つものの、これといったイベントはないので5月はちょっと寂しいかも。

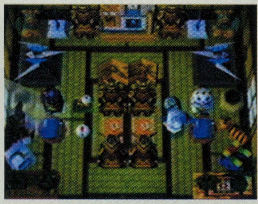
ビデオ　ほしくず村のその後とそよかぜ村

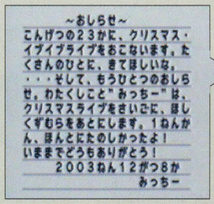
山形県／未徒記さん

「村じまん」vol.16で、『森+』の村の様子をビデオに撮って送ってくれた未徒記さん。ほしくず村のプレイヤー・みずきちさんは『e+』に引っ越し、今はしぐれさんが「おるすばんぶたい・はにわくんず（略してOBH）」の隊長を務めているのだとか…。


↑高台で見張りをするはにわくんたち！ ちょっと足りないところもあるけれど、みんな平穏に暮らしてるので問題ナシ。隊長のしぐれさんは、見まわりと雑用（雑草むしり）の係なんだって


↑しぐれさんの家の2階は模型部屋。夜景がキレイ〜


←みずきちさんがいた家は、将棋大会の会場に。落とし穴のたねは「ひらめいた！」、カセキは「うーむ」の状態



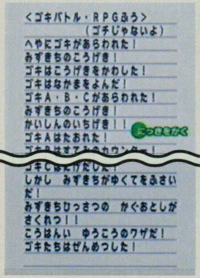

↑いなくなったみっちーさんの家は「OBH」の作戦会議室に…

プライベートアイランド


←露天風呂。テーマとしてはありがちだけど、化石を置石にしてる所が素敵！


←ガマン大会。はにわがメッチャ赤くなってます。ヤな別荘ですなぁ（笑）

『e+』のそよかぜ村へお引っ越しをしたみずきちさん。新しい村の新しいお部屋には、原稿用紙が散らばっています。ちょっとした文章を書いているんだそうですよ。





←事実にもとづくおハナシだとか。うぅ、光景が目に浮かぶようです（笑）。他のおハナシもありましたよ

おハナシ、おハナシ

みずきちさんの新しい家

ブタの貯金箱にお金を入れて、部屋の片隅は小さな博物館。はにわが驚きの声をあげています。有名なヒゲブラザーズの姿も…



←うわーはにわと、でっかいはにわ。トリケラトプスの頭の前で、「でっかい！」と叫んでます。ウマイ!!

ベストスポット


↑「看板に描かれたリボンが雪だるまの頭上にくるようにしたかったけど…ダメでした」でも、面白いアイディア！


←ヘリポートの奥には、オレンジの木が門のように構える入り口が。「ここはお気に入りなんです。滅多に人は来ないし、お花も咲いているので、勝手に私有地にしちゃいました。えへ」

キックゴルフ

前回送ってくれたゴルフに続き、今度はお手軽キックゴルフの遊び方！


↑まずは、坂道に高さの違う穴をヨコに掘ります


↑ボールを蹴って、より高い穴に入れれば高得点！


↑うまくなったら穴の高さをもっと高くしよう

マイデザイン



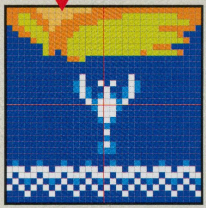
だいぶ前からビデオに撮りためて応募してくれたみたいですね。今回も、遊び心あふれた楽しい村レポートでした！

マイデザインいっぱい！

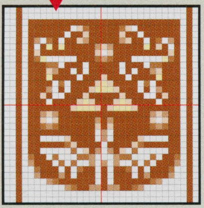
新潟県／pansukeさん

メモリーカードにマイデザインをたくさんつめこんで送ってくれました～！「どうぶつの森 写真くらぶ」でも好評だったそうですが、それもそのはず。どれもこれも完成度の高い力作ぞろいです！





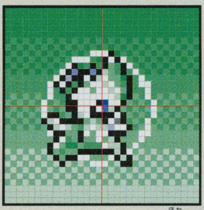
↑パレット16、エビマークのふく。おとこのこプレイヤー用でリンクの前髪つき



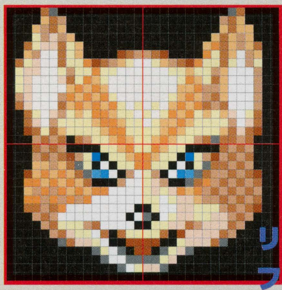
↑パレット6、かぜのタクトなふく。盾の模様の服の『タクト』版を作ってくれました



↑パレット16、GCリンク。トゥーンシェードの絵は、ドット絵にしてもいい感じですね



↑パレット7、セレビィ。他のパレットに変更して見てみてもカワイかった！



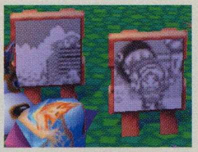
←パレット6、フォックス。グラデーションや市松パターンなど、色の使い方が凝ってます。こうして見ると、フォックスのためにあるパレットのような気にさえなってきました（笑）！

リアルなフォックス！

まだまだデザインたっくさん



↑『夢をみる島』のマリンと、どろぼーリンクの手配書！



↑『ゼルダの伝説 夢をみる島DX』の写真をデザインに！



↑映画『ロード オブ ザ リング』のゴラム。こまか～っ！

コチラは看板に貼って紹介。モノトーンのデザインは特に細かくてビックリ！ 上のデザイン図の中にも、色の見分けがつきにくくて作成が大変なものもあるけど…。見やすいようにマス目を作ったので、気に入ったら自分の村でも作ってみてくださいね～。

おでかけ！ニンドリ村

ニンドリ村再建のため、さっそくビックリするほどの寄付をいただいちゃいました！「新しい村の発展のために、このおでかけデータを送ります。お出かけデータの中身、村の駅前にえきのもけい60個（計96万ベル）。ペロリン村ヨッシー」。…ろくじゅっこ!? さっそくいただきにおでかけしてみましたよ～。



↑えきのもけいがズラリ！ これだけ集めるのは結構タイヘンだったでしょうに…



↑1コでこのお値段！ イベントでは1度しか手に入らない、貴重なアイテムだもんね



↑模型を1種類ずつ残して換金。1袋だけ1万ベルで、あとは全部3万ベルなのです！

高値で売れる「えきのもけい」は、たぬきち（デパート）、つぶきち、まめきち、ゆうたろうのカードeを読み込むと手に入れることができる。兄弟カードもあわせれば1日に6コゲットできるのだけど…、60コとはスゴイ！ おかげ様でだいぶ借金が返せました～。



←換金しなかった駅の模型は、感謝の意を込めてひとり1コずつ飾ってます。それに、スペースシャトルも神奈川県／どう森っ子さんからのプレゼント。幸せ～

ありがたや～



↑ゴキ退治にも有効活用（こらこら）





←次々と支払い終了。一気に返済、ちょっとカイカン

ペロリン村のヨッシーさん、わざわざ村をもうひとつ作って送ってくれてありがとう（1度おでかけした村は、ちゃんと返却しないと再びおでかけすることができなくなっちゃうので、念のため別の村を作って送ってくれて良かったです）！

ニンドリ村に寄付をしてくれた人は、感謝の印に日記帳に書き記すことにしました。しかし、これだけいただいたにも関わらず、お家は2階建てになっていません。まだまだ寄付金受付中。あいことばでのプレゼントも歓迎で～す。ニンドリ村のもぎたてリンゴくらいなら、お礼に贈りまっせ（こんなんしか無いけど）！



←代表してサオヘン日記に記していきます

ご寄付

ペロリン村のヨッシーさん
えきのもけい　60こ

しあわせ村のゆいさん
家具のプレゼント

ありがとう！

ニンドリ村におでかけしたい人は、名前、電話番号、村の名前とプレイヤーの名前を書き、件名を「おでかけ希望＋自分の名前」にしてdoubutu@nindori.comへメールを送ってください。『森e+』とSDメモリカードアダプタをお持ちでない人はおでかけできません。メールで村データをやりとりしますので、携帯電話のメールからは受け付けません。応募の際には、村で撮った写真を一緒に送ってくださいね（選考の基準にします）。

ニンドリくんミニファッションショー夏

ニンドリくんの夏服を考えてみてね！ ビデオ、デザイン図での応募の他、イラスト、おでかけデータでの応募も可能です。しめきりは6月半ばを予定してますので、ぜひ今から考えておいてくださいね～。

ニンドリくんが着てくれるかも!?

前号で発表した春服の最優秀作品は、今号のどこかでニンドリくんが着ているよ！



（例）

←エビマークのふく…ではなくカニマークのふく、なーんてね。夏っぽい？

村じまんフェスタ 応募のきまり

● 村の様子をビデオや写真、図などで送ってください。デザイン、部屋のレイアウト、村メロなど何でもお待ちしています。

● 家や町で見かけた森っぽいものを写真に撮って送ってください。その他、手作りな森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリです！

●『どうぶつの森』に関する、ちょっといいエピソードなんかがあったらぜひを教えてください。文章での投稿でオッケーですよ。

● SDカードアダプタやデジカメを使って撮った写真のデータは、Eメールで送ってください。

● とってもいいカンジの作品は、たぬきち賞に選出します。賞品はTHE KING OF GAMESのTシャツ（絵柄はお楽しみ）など！



Nintendoプリントな Tシャツをプレゼント！

※作品の返却はできません

あて先

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「村じまんフェスタ」係

〈Eメール〉
doubutu@nindori.com

体を動かすのにちょうどいい陽気だなーっ。中ドッジやドンじゃんけんで遊ぼうぜ！…だけどおいら、なかなか勝てねーんだよなぁ…、じゃん。誰か必勝法教えてくれーっ！



タツた

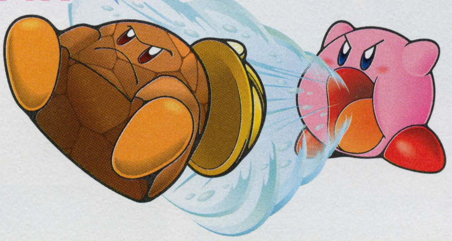
GBA ●任天堂 ●発売中 ●4800円(込) ●アクション ●1〜4人用

星のカービィ 鏡の大迷宮

今回はラスボスとの戦いの直前となるエリア9までをエリアマップつきで攻略するぞ。

エリア1〜6の詳細マップ+エリア7〜9をがっちり攻略!

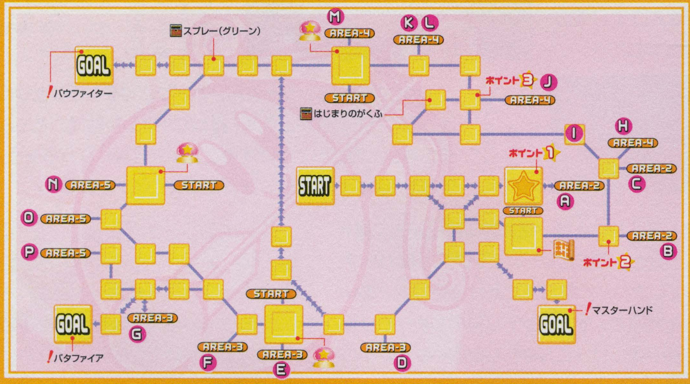
今回の攻略では後半のエリア7〜9までを重点的に攻略していくぞ。エリア1〜6までは、エリア同士のつながりやアイテムの位置が分かるマップをメインに、一番難しいと思われるポイントをピックアップしている。エリア1〜6の詳しい攻略は、110号に掲載されているので、そちらも参考にしてほしい。



マップアイコンの説明

- ゴールゲームへ
- ワープスター
- このエリアのボス
- 大スイッチ
- 中ボス
- マップ
- 宝箱

エリア1 レインボールート



ポイント1 まずはエリア2へ



エリア1のエリアマップがある場所へは、エリア2のボスに近い大スイッチを押すと行ける。まずはワープスターでエリア2に行き、そこでいろいろなところを回ってから戻ってくるといいだろう。



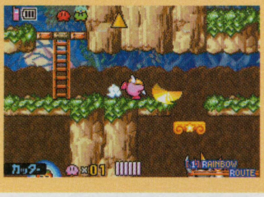
↑ワープスターでエリア2のここに到着



↑エリア2大スイッチは小さいステージにあるほうだ

ポイント2 カッターの能力で仕掛けが作動

ヒモで吊られている仕掛けは、カッターでヒモを切って落とせば通れるようになる。カッターの能力は同じステージの中にいるサーキブルを吸い込めばコピーできる。進んだ先には敵がいるので、ぶつからないように。



↑プチッとヒモが切れて下に落ちるのだ

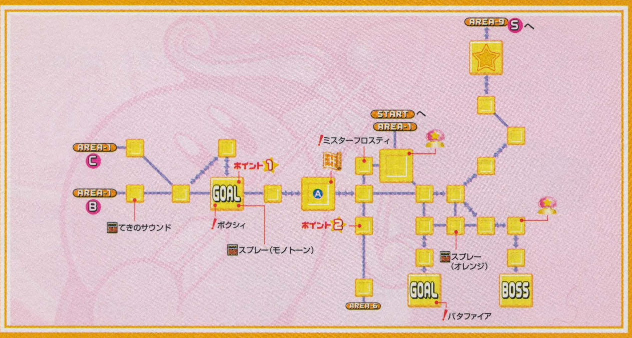
ポイント3 パラソルの能力で先に進める

ここにある爆弾はそのままでは壊せないが、パラソルを持っていれば左側の爆弾に当てることができ、左右どちらにも進めるようになる。パラソルの能力はここから上→左と進んだステージで取るといいぞ。



↑パラソルが当たりやすい位置まで行こう

エリア2 ムーンライトマンション



ポイント1 水流に乗ってゴールへ

このゴールにたどり着くには、まず左から上に回りこむ形で右側のステージに行く必要がある。そこに来たら、ステージの下に流れている水流に乗ってゴールへ行こう。



↑ゴールのステージに来るときはミラーは通らない

ポイント2 下に行くには特別なスイッチで

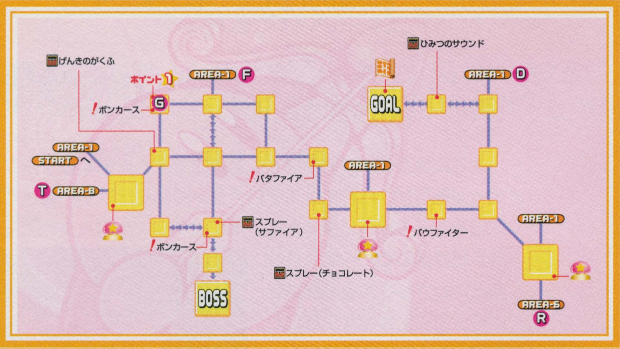
ここからエリア6に行くためには、ここにある特別なスイッチを作動させたうえ、さらにエリア6でも同じ形のスイッチを作動させる必要があるのだ。



↑エリア6でもこの形のスイッチを作動させるのだ

ハミダシニンドリ クリア100%を目指すとき、その%を満たす条件はエリアに入ったこと、鏡のかけらの数、宝箱を開くこと、スイッチを押すことと、ボスを倒すことだ

エリア3 キャベッジキャバーン



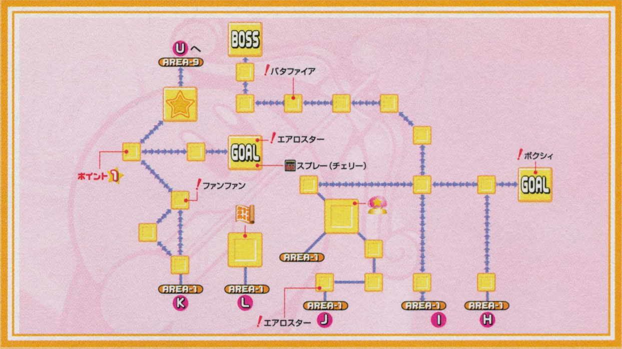
ポイント1 下のルートは行き止まり

ここから下のエリアに行こうと思っても、次のステージに入ったとたん水流で押し戻されてしまうので、そこから先へは進めないのだ。ボスのステージや、エリア8に続くステージに行きたいときは、ここ以外のエリアから行くようにしよう。そのときはマップを見て、一方通行なども注意。



↑左は壁があって進めず、右に行けば水流に流されてこのステージへ戻されてしまう

エリア4 マスタードマウンテン



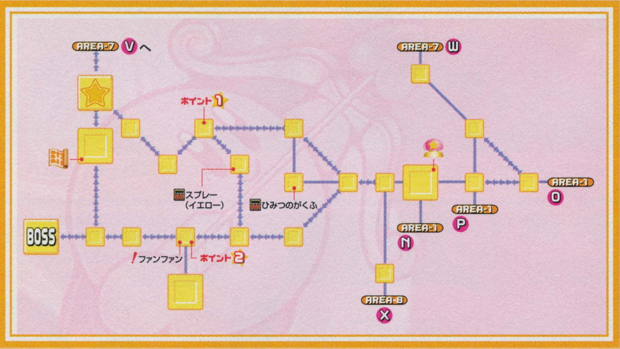
ポイント1 ミニマムをうまく使おう

エリア9に行けるワープスターに乗るには、ミニマムの能力をうまく使って狭い通路を抜けていくことになるぞ。まずミニマムを取って1つめの狭い通路を抜けたら、そこで能力を吐き出して右上のブロックを吸い込む。そのあと再びミニマムを吸い込み、先に進むといいぞ。



↑この手前でジャマなブロックを吸い込めば、ミニマム状態でもゴールに来られるのだ

エリア5 キャロットキャッスル



ポイント1 真ん中の穴に落ちてスプレーをゲット

ここは3つ並んだ真ん中のブロックを吸い込んで下に行くと、カラースプレーのある宝箱のところに行けるのだ。一番最後にある爆弾は、携帯で仲間を呼んで壊してもらうといいぞ。



↑ここから下におりてそのまま進もう

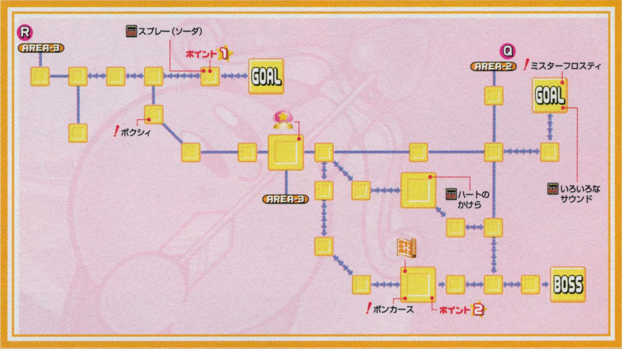
ポイント2 ゴールに進むなら左上へ

下にある画面のところからゴールへ進めるのは左上だけ。それ以外はすべてここへまた戻ってくることになるぞ。打ち出されるときは、自分が行きたい方向の1つ前のときにボタンを押してみよう。



↑ほかのところへ行けば、アイテムがある

エリア6 オリーブオーシャン



ポイント1 ドロッピーを利用してスプレーをゲット

下の狭い通路を進んでいくと、がんばり吸い込みでしか動かせないブロックがある。このとき近くにいるドロッピーに持っていたミニマムをコピーさせておけば、あとでまたミニマム状態になれる。



↑吸い込みでブロックを落としたらまたコピー

ポイント2 ハンマーでクイを叩いてマップを入手

ここにあるマップは、ハンマーかストーンでクイを叩かないと取れない場所にある。その近くにはボンカースがいるので、倒したあとにハンマーの能力をコピーしてここに来るといいぞ。



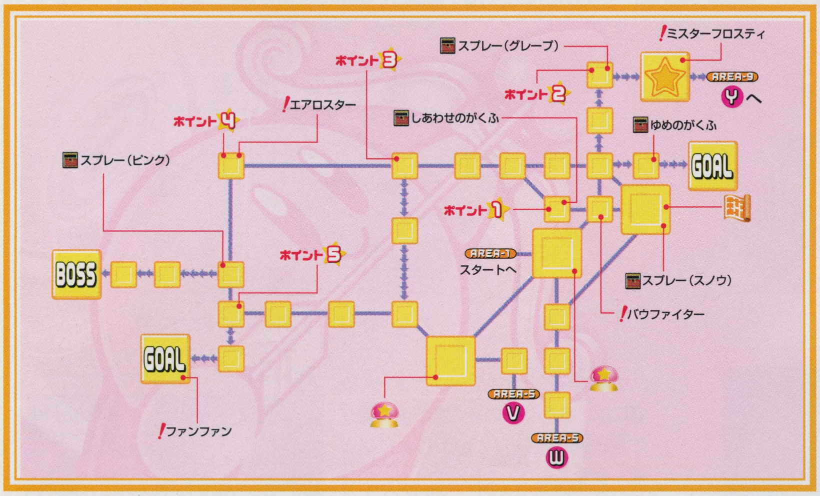
↑ここはボンカースのいる場所のすぐ左だ

ハミダシニンドリ マスタードマウンテンにある大きなブロックは、協力吸い込みではなく、バーニングで落とすものがある。ブロック近くにある岩などに体当たりして、振動を起こせばブロックが少しずつ動くぞ。

エリア7 PEPPERMINT PALACE ペパーミントパレス

ツルツル滑る地面に気をつけて！

ペパーミントパレスのステージは、地面が凍っているので滑ってしまう。走った勢いで敵にぶつかってしまうこともあるので要注意だ！



ハミダシニンドリ

ペパーミントパレスには、ほかのエリアと比べて「がくふ」や「カラースプレー」などのアイテムが多い。エリア内をくまなく回って、全部集めるようにしよう。

ポイント4 入るミラーに注意

ここにはステージの中ほどに爆弾を壊すと出現するワープミラーがあるが、ここにはエアロスターがいるだけで、倒して外に出ると元の場所に戻るだけ。中にはドリンクの入った宝箱があるだけなので、一度入ればあとはわざわざ入る必要はないぞ。とくに体力が少ないときは、入らないように。



↑ここにあるワープミラーがそれ。ミサイルの能力がほしいなら入ってみてもいい



←エアロスターと戦うときは、ホーミングするミサイルに気をつけて戦おう

ポイント1 別のステージに回って宝箱を取る

このステージの上のほうにある2つの宝箱は、どちらも別のステージのミラーから来て取ることになる。左の宝箱は左上のステージからクイを打って、右の宝箱は右にあるステージのパワファイターのいる部屋からになる。



↑ここにある宝箱はこのステージからでは絶対に取れないのだ。左にはがくふが入っている



↑ここでクイを打ち込めば宝箱のある場所まで行くミラーが出てくるぞ

ポイント5 下に行くにはカッターが必要

ここから下のステージに行くには、カッターの能力が必要になる。カッターの能力は右のステージでサーキブルを吸い込めばコピーできるぞ。上のステージに進むときは、カッターを使わなくてもそのまま進めるぞ。



↑このあたりにいるサーキブルを吸い込もう



↑吊られている仕掛けをカッターで落とし下へ

ポイント2 外側から回ってスプレーを取る

このステージの一番上に行くと、両側ともふさがっているように見えるが、どちら側も壊せるブロックがあるので外側に行けるのだ。左側の外にある宝箱の中にはスプレーがあるので、忘れず取っておこう。ただし、この宝箱はバーニングかハンマーでしか壊せないブロックでふさがれているぞ。



↑近くのステージでバーニングを取って来よう

ポイント3 水流に乗って上のルートへ

下へのルートはワープミラーを通ってではなく、水流に乗っていくようにしよう。もし間違って水流に乗ってしまっても、水流の上のほうに乗っていれば左に行くルートに戻ることもできるぞ。



←流れに乗っていれば、そのまま下にいけるぞ

BOSS ウィズ

オススメ能力 アイス

アイスがあれば接近戦で楽勝

ウィズはシルクハットから物を飛ばしての攻撃がメイン。アイスの能力があれば、近づいてダメージを与えつつ、飛んでくる物も凍らせて止めることができて便利だぞ。







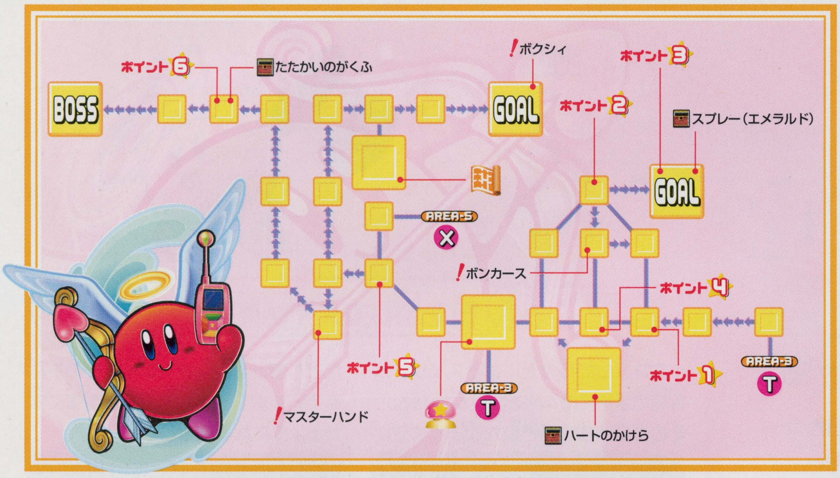
↑このときウィズが突っ込んでくるのだけは気をつけよう

→飛ばしてくるアイテムの中でりんごは注意。コピーするとスリープに！

エリア8 RADISH RUINS ラディッシュルインズ

進みたいルートを見極めよう

ラディッシュルインズはとくに一方通行が多いエリア。初めから行きたいところを決めておかないと、クリアしたステージをまた進まなきゃ、なんてことになるぞ。



ポイント5 素早くミラーへ行こう

ここから左のエリアに行くには2つのスイッチを押して扉を開かなくていけないが、スイッチを押してから扉が開くまでは結構時間が短くシビアだ。まず1つめのスイッチはカッターなど遠くから押すようにして、2つめのスイッチははしごを登って押すといいぞ。スイッチを押した後はなるべく早くワープミラーまで進もう。





←↑とにかく急いで行けるようにルートを覚えよう。どうしてもできないときは、仲間を呼んでみるのも手だぞ

ポイント1 ここから上のステージは行けない

エリアの左端のほうに行くと2つのワープミラーとクイが見えるが、ここから行けるのは左と左下のステージだけ。上のほうにあるミラーには、岩がジャマをしていて入れないのだ。上のミラーは上のステージから戻ってくるとき専用だ。



↑この岩は踏んで壊せるが下からはどうやってもダメ

ポイント2 行けるルートは限られる

ここは一見いろいろなステージに行けるように見えるが、中で区切りができているのでそういうわけにはいかないのだ。ここからゴールに行くときは左下のステージから来なければダメ。下のステージの行きたいときは、右下のステージから来る必要があるので、間違えないように！



↑同じステージ内でも行けない場所がある

ポイント3 ゴールから寄り道してみよう

ここは中ボスもいないので簡単にゴールできてしまうが、ここはすぐにゴールミラーには入らず、ミラーの下のほうへ降りていってみよう。そこにはスプレーが入った宝箱があるぞ。取るときは間違って下に落ちないようにしよう。



←ここから下に降りていけばすぐに宝箱が！

ポイント4 キャンディーを取るのは左のステージから

このステージの左端にあるキャンディーは、このステージからは取れない。まずはそのまま入れる上のワープミラーで左のステージに進み、今出てきたワープミラーに入ってみよう。すると、キャンディのある場所に行けるぞ。



←ここで爆弾を壊せば、キャンディーが手に入る

ポイント6 下のルートで楽譜を取ろう

このステージは上を進んでいくだけでも次のステージに進んでいけるが、ここで下のほうを進んでいけば、がくふの入った宝箱を見つけられるぞ。がんばり吸い込みでジャマなブロックを落として、宝箱を取ろう。



↑ここから下へ降りれば分かりやすい



↑ここでがんばり吸い込みしてブロックをどける

BOSS ダークメタナイト

オススメ能力 カッター・ソード

とにかく近づかせないように

ダークメタナイトはこっちの動きにあわせて移動して攻撃してくるのでかなり手ごわい。近づいてこられるとつらいので、カッターやソードの遠くからの攻撃で近づけないようにしよう。ソードなら↑Bの攻撃も有効だ。能力が何もないときは、ダークメタナイトが剣を振ったときに出る星や、大きくジャンプした後に出す星を吸い込んで攻撃しよう。





→高く飛んだあと両サイドに星が出る



→攻撃をしたあとは追い込まれないように注意



→剣を振ると星が出るが、近づきすぎないように

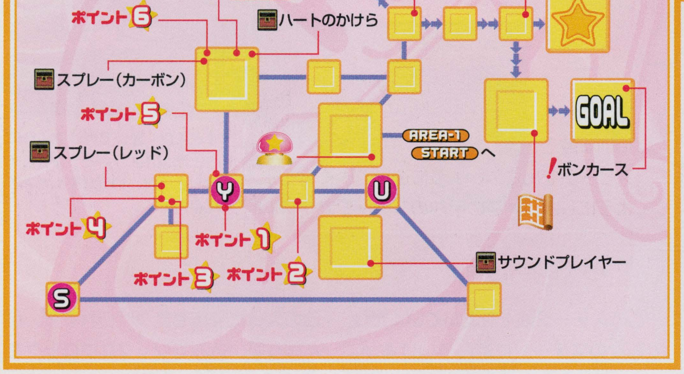
ハミダシニンドリ ダークメタナイト戦がどうしてもうまくいかないときは、ソードの能力でやみくもに↑Bで攻めてみるのもひとつの手。それでもダメなときは、仲間を呼んで助けてもらおう。

エリア9 CANDY CONSTELLATION キャンディコンステレーション

ルート取りを慎重にしよう

このエリアはあるポイントでこの先のルートが決まってしまうことが多い。マップを見て、そのポイントを確認しておこう。



ハミダシニンドリ

エリア9にはワープスターを使ってしか来られないが、もちろん後戻りはできない。エリア9に入ったら、まずはエリア1へつながる大スイッチのある部屋を目指そう。

ポイント1 エリア7から来るとラク

エリア9にはエリア2、4、7からワープスターで来ることができるが、来るならエリア7からが一番オススメ。エリア7ならワープスターへ行くルートもほかと比べて簡単で、マップへたどり着くまでも近道だぞ。



←エリア7からだと、ここに到着するぞ

ポイント2 爆弾で進めるルートが変化

左にあるステージからここの先に進むとき、このステージのワープミラーの手前にある爆弾ブロックを壊さないとダメだが、これを壊すと上にあるミラーに入れなくなる。上に行きたいときは目の前のミラーに入って戻ろう。



↑爆弾を壊すと壁ができてしまうが…



↑一度右のステージに進んで戻ればこのとおり

ポイント3 離れたスイッチで下へ

ここから下のステージに行くには、エリア内の左のほうにあるスイッチを押してから、右端のほうにあるワープミラーに入ることになる。ミラー前の扉はすぐ閉まってしまうので、スライディングの連続で移動しよう。



←このスイッチは右側の扉を開けるためのものだ

ポイント4 石を壊してスイッチを落とそう

3つ並んだ石の上にあるスイッチは宝箱の手前にある扉を開けるものだが、その位置のままだと扉が閉まるまでにたどり着けない。まずスイッチの下にある石を壊し、下に落とすと簡単に押せるようになるぞ。



↑はじめはこのくらいの位置にあって遠い



↑落とせばすぐ近くになってラクなのだ

ポイント5 上ルートへ進むにはコツが必要

ここから上のステージに行くには、コツが必要。まず爆弾ブロックの上に乗っているスイッチを押して左にある扉を開き、そのあと爆弾ブロックを壊してワープミラーを出現させよう。近くにいるワドルドゥからビームをコピーし、ミラーの近くからスイッチと爆弾ブロック両方に攻撃を当てよう。



↑上のステージはスプレーがあるが行き止まり





↑両方いっぺんに攻撃を当てたあとは、スライディングで素早くミラーのところへ行こう

ポイント6 来たルートで取れるアイテムが違う

このステージはどのステージから来たかで行ける場所が決まるので、取れるアイテムも変わってくるぞ。ポイント5で説明したルートで来たときはスプレー、右のステージから来たときは「ライフのもと」が手に入るぞ。右のステージから来たときは中ボスのファンファンと戦うことになるので注意。



↑ステージに入ってからすぐファンファンが

ポイント7 先を考えて爆弾ブロックを壊そう

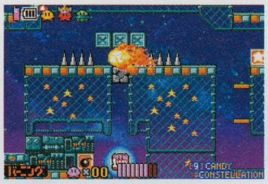
このステージを右に進んでいくと2つのワープミラーがあるが、その手前にある宝箱のある段の爆弾ブロックを壊すと左上のステージにしか行けない。右上のほうに行きたいなら、その下の爆弾ブロックを壊そう。



↑最初のままだとどちらも進めるように見えるが、壊すと壁ができる

ポイント8 バーニングで1UPを取ろう

ステージの中にある1UPはトゲに挟まれていて、取ろうとするとダメージを受けてしまうが、バーニングがあればダメージを受けず取れる。ただトゲの手前からバーニングを使うと行き過ぎてしまうので、もう少し離れた位置から使おう。



←右の離れた場所からバーニングを使うといい

ポイント9 後戻りできないので注意！

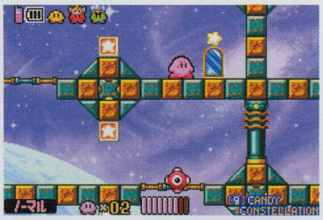
ここはステージ内で一方通行でのみ通り抜け可能な床があるので、そこを進んでしまうと後戻りできなくなる。このステージには上と下それぞれにワープミラーが1つずつあるので、どちらに行くかを考えて進もう。



←まずここでビームをコピー



↑ここから左か右に行くかで行き先が変化



↑上の扉からはワープスターのあるステージへ

ポイント10 素早く動いてアイテムを取ろう

ここにある宝箱は、爆弾ブロックを壊して取ることになるが、その間にジャマな壁ができてしまうので素早く取らないとダメ。爆弾ブロックを離れた位置から壊したらすぐ着地し、スライディングの連続で宝箱まで行くようにしよう。



←空気弾やビームなど離れた位置からで壊そう

ポイント11 ホイールは手前でストップ

このステージは敵がとても多いので、最初のところでホイールをコピーして進んでいくとラク。ただしゴール直前には爆弾ブロックがあり、壊してしまうと足場もいっしょに壊れてしまうので、手前でコピーを解除するように。



←この水たまりの先はホイールを使わず進もう

ポイント12 UFOをコピーすれば後がラク

このステージに入るとすぐUFOをコピーできるが、これを使えばこのステージだけでなく先のステージもラクにクリアできるので取っておこう。ただしUFOはほかの敵と違い、一度いなくなると復活しないので注意。



↑ステージに入ったらすぐにコピーしよう



↑UFOのため撃ちでブロックも壊せるぞ

ポイント13 頭上の敵に注意しよう

このステージはずっと上のほうに進んでいくことになるが、狭い場所で上にいる敵を倒すことになるのであまりスピードを出さないように進んでいくようにしよう。この手前のステージでUFOをコピーしておくと、上に攻撃もでき移動も素早く動けるので、ラクに進めるぞ。



↑とくに落ちてくるコロロンに注意

ポイント14 豊富なコピー能力を選ぼう

ここは電池があるほか、エンジェル、ソード、ビーム、ファイアの能力がコピーできる。ここから先はボスとの戦いになるので、使いやすいものをコピーしておこう。この中では、いろいろな方向に攻撃ができるソードがオススメ。使わないものでも、吐き出して星型弾にできるので取っておくといい。



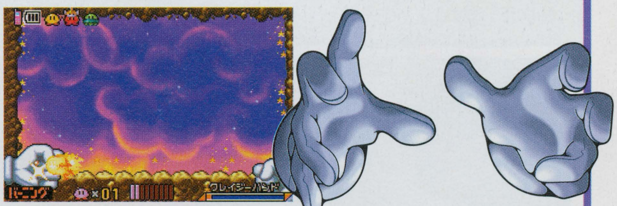
↑アイテムとコピー以外にはなにもないぞ

BOSS マスターハンド&クレイジーハンド

オススメ能力 バーニング

とにかくバーニングで攻め立てろ！

このボスはマスターハンド1体のとき同様、バーニングがあればその体当たり攻撃で倒しやすい。ただ、クレイジーハンドもいるのでマスターハンドが撃つ炎をコピーしにくいので注意しよう。ソードを持っていれば、↑Bの攻撃の連続で素早く倒すこともできるぞ。



↑あんまり端のほうで攻撃はしないように



↑挟む攻撃は手が合わさると星が出るぞ



↑この弾を吸い込めばバーニングがコピーできる

ハミダシニンドリ

エリア9で入手できるサウンドプレイヤーがあれば、「がくふ」の音楽を聴けるようになるのだ。手に入れたら、がくふの曲を聴いてみよう。

徹底攻略



GC ●任天堂 ●6090円（込） ●アクションアドベンチャー ●1～4人用 ●3ブロック ●GC-GBAケーブル同梱

ゼルダの伝説 4つの剣＋

レベル7までに登場する敵の攻略法をまとめた。敵が倒しにくいときは、もっとラクな戦い方があるかも…？

ハミダシニンドリ
オクタロックはときどき、弾の代わりにルピーを飛ばしてくることがある。紫オクタロックがたくさんいる場所で盾をかまえて待っていると、少しずつルピーを増やすことができる。

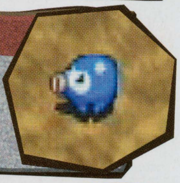
苦手な敵もこれで安心!! 64種類の敵キャラ攻略集 ボス含む

『ハイラルアドベンチャー』で謎解きにつまることなくステージを進んでいても、敵にやられてしまう人は少なくないはずだ。今回は、そんな敵キャラの攻略法を紹介する。



オクタロック（赤）

ウロウロしているだけなので、剣で斬れば簡単に倒すことができる。ときどき弾を飛ばしてくるので、ナナメから近づこう。



オクタロック（青）

斬るたびにふくらんでいき、最高まで大きくすれば倒せる。放っておくと戻ってしまうので、バクダンなどで集中攻撃をかけよう。



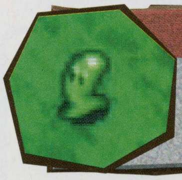
オクタロック（紫）

一定時間ごとにいっせいに弾を飛ばしてくる。弾が止んだら攻撃し、すぐ後ろに下がる…という動作を繰り返し、少しずつ数を減らそう。



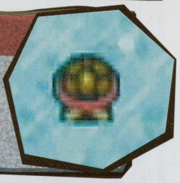
デッドロック

マジックハンマーで叩けば倒せるが、ぶつかりやすく危険だ。一度剣で斬れば石のように固まるので、そこを叩けば安全に倒せる。



バズブロブ

剣で斬ると、電気でしびれてしまう。ブーメランやパチンコで動きを止めたあとに斬るか、草や岩を持ち上げてぶつけよう。



パメット

剣で斬ってもダメージを与えられないが、ひっくり返ってしばらく動かなくなる。その間にもう一度剣で斬れば、倒すことができる。



デグパメット

小さいパメットと違い、マジックハンマーでないとひっくり返せない。色付きのパメットは、同じ色のリンクでひっくり返そう。



兵士

青が一番弱く、緑、赤、灰色の順に強くなっていく。ギリギリまで接近してから剣を振れば、はじかれることなくダメージを与えられる。



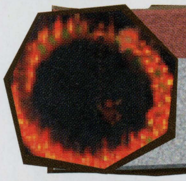
タートナック

何人かの兵士を引き連れているので、先に倒してしまうこと。剣を振り上げたあとに突進してきたら、ヨコに避けてから剣で斬ろう。



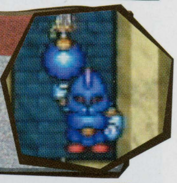
鉄球兵士

鉄球を回転させるタイプは、転がりで近づいて斬ろう。鉄球を伸ばしてくるタイプは、鉄球の戻りを追いかけるように接近して攻撃だ。



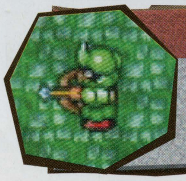
鉄球兵士（炎）

炎をまとった鉄球を回転させている。炎に囲まれていて近づけないので、ロック鳥の羽根でジャンプし、下突きで本体を攻撃しよう。



爆弾兵士

バクダンを投げて攻撃してくる。高い場所にいることが多いが、爆弾兵士から見てナナメの位置にいれば、バクダンに当たることはない。



弓兵士

近づくと後退するので、盾で矢を防いだらすぐにジャンプ斬りで攻撃しよう。草に隠れている弓兵士は、ナナメから近づいて斬ればいい。



スタルナック

タートナックのように、剣を振り上げたあとに突進攻撃してくる。体力は少ないので、突進のあとにヨコから攻撃すればすぐに倒せる。



デグスタルナック

パターンはタートナックと変わらないが、スピードが速い。直線に並ぶと突進攻撃に当たるので、ナナメの位置で待ちかまえよう。



ヒノックス

攻撃を当てると突進してくるので、転がりですぐに離れること。捕まったときは十字ボタンをグルグル回して抜けだそう。

ギブド



動きは鈍いが、体力が多い。複数の人数で集中攻撃をかけよう。倒すとスタルフォスに変身して闇の世界に逃げこむタイプもいる。

スタルフォス

歩いているだけのタイプと、剣をジャンプで避けるタイプ、ジャンプで避けたあとに骨を投げるタイプがいる。タメの回転斬りが有効。



ウィズローブ



炎、氷などを飛ばすタイプと、敵を召喚するタイプがいる。ナナメに歩いて攻撃を避けたら、すぐに転がりで近づいて反撃しよう。

ピース

カニに似た怪物で、大群で現れることが多い。ヨコから近づくと猛スピードで突進してくるので、タテ方向から攻撃を仕掛けよう。



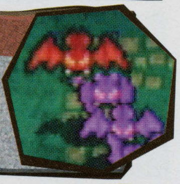
キース



コウモリのような怪物。ヘタに近づかなければ動かない。飛びかかってきた場合は、方向をよく見て剣で攻撃しよう。

キース（赤）

リンクのまわりを飛び回り、剣で攻撃しようとすると逃げられる。ワイドやロングのフォーメーションで斬ると簡単に倒せる。



ロープ



東西南北の4方向にリンクを見つけると、突進してくる。大群で現れるので、カベなどに隠れながら少しずつ倒していくこと。

ローパー

群れで登場するイソギンチャクのような怪物。どこに跳ぶか分からないので、近づきすぎないように注意しつつ、剣で攻撃して倒そう。



ポポ



ローパーに似ているが、ほとんど動かない。ぶつからなければダメージを受けないので、剣で斬って倒してしまおう。

ポーン

普通に斬ってもダメージを与えられないので、穴に落とそう。倒すときは、ブーメランやパチンコで動きを止めてから斬ればいい。



アモス



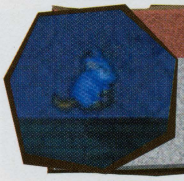
普段は石像に化けていて、リンクが近づくと襲いかかってくる。動きは速くないが、堅いので回転斬りやジャンプ斬りで攻撃しよう。

ドッスン

ヨコ視点のステージで登場。リンクが下に来ると落ちてきて、押しつぶそうとする。倒せないが、上に乗れば足場として利用できる。



グース



ネズミのような怪物。暗闇にひそんでいることが多いので、鳴き声が聞こえたら気をつけよう。剣で斬れば簡単に倒せる。

盗賊

レベル5のカカリコ村に登場。ぶつかるとフォースを奪われてしまう。剣で斬ってから持ち上げ、柵の中に投げ入れてしまおう。



ポー



幽霊のような怪物だが、剣で斬れば普通に倒せる。剣が効かないポーに対しては、燭台の明かりを当てて消滅させよう。

ファンギン

地面が凍っている場所で現れ、リンクに向かって滑ってくる。ものすごい数が現れることもあるので、ファイアロッドの火炎放射で戦うといい。



トンドル



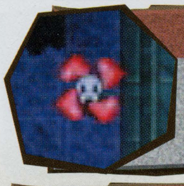
リンクを見つけると、回転するように飛んだあとに突進してくる。動きに目をこらし、突進してきたトンドルの向きに剣を振ろう。

ボムチュウ

部屋を走り回り、衝撃を与えたり、一定時間が過ぎたりすると爆発する。弓やパチンコで遠くからねらえば、ダメージを受けずにすむ。



バブル



部屋中を飛び回り、カベに当たるとはね返るタイプと、カベにそってて動くタイプがいる。倒せないので、動きを先読みして避けよう。

ゲルドマン

砂の中から突然襲いかかってくる。しばらくリンクを追いかけたあとに砂にもぐるので、その前に攻撃して倒してしまおう。



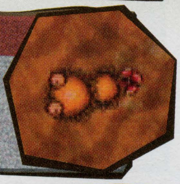
ハミダシニンドリ

敵だけでなく、飛んでくる床やツボを斬ることでもコンボ数が増えていく。ダメージを受けずに斬りつづけるのは大変だけど、うまくいけば大量のフォースをゲットできる。

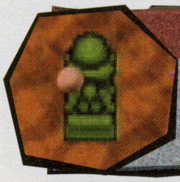
ハミダシニンドリ
Rボタンで仲間のリンクを持ち上げることができるが、なんと武器の代わりに使うことができる。剣で斬るとしびれてしまうバズブロブも、仲間を投げつければ倒せるぞ。



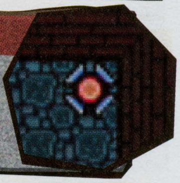
ピーハット
ゲルドマンと同じように砂から現れ、また砂にもぐっていく。じっとしていると体当たりされるので、つねに動いていること。



テール
部屋の中をはい回っている。動きが不規則で、突然リンクに突っこんでくることもある。距離を置いて、様子を見ながら戦おう。



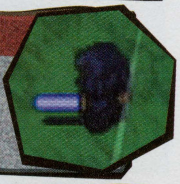
ビーモス
石像のように見えるが、ビームを撃って攻撃してくる。ビームを撃たせた直後に、素早く矢を当てれば倒すことができる。



トラップ
リンクが直線の位置に来ると突進し、また元の位置に戻る。戻っているときの動きは遅いので、その間に通りぬけよう。



シャドウリンク
いろんなアイテムを持っているが、ほとんどは急接近して斬れば倒せる。ジャンプするタイプは、着地点で待ちかまえて攻撃しよう。



シャドウリンク（ボス）
リンクから逃げるように移動するが、近づくと剣で攻撃してくる。矢やバクダンで気絶させれば、防がれることなく剣を当てられる。



テクタイト
赤と青がいて、青は赤よりも高くジャンプする。ヨコから近づき、ジャンプしたあとの着地をねらって剣を振ろう。



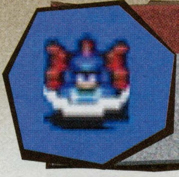
ワンワン
鎖につながれていて、近づくと襲いかかってくる。倒せないので、ワンワンが遠ざかったときに急いで通りぬけてしまおう。



蜂
木などに近づくと現れる。剣の攻撃は効果がない。バクダンを地面に置くと煙に誘われていき、爆風で倒すことができる。



フォース兵士
フォースに化けていて、近づくと剣と盾を出して抵抗する。ギリギリまで近づいて剣で攻撃するか、弓矢で攻撃しよう。



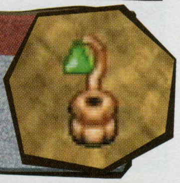
ゾーラ
水面から顔を出し、火の玉を飛ばしてくる。剣はほとんど届かないので、パチンコのタメ撃ちや、バクダンを投げつけて倒そう。



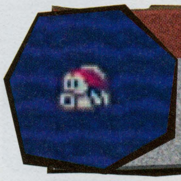
モルドアーム
アリジゴクのような怪物。砂から顔を出し、火の玉を飛ばして引っこむ。アリジゴクの外で待ちかまえ、顔を出したらすぐに斬ろう。



フロアマスター
突然地面から現れる手。捕まると闇の世界に引きこまれてしまう。倒すことはできないので、転がりで素早く逃げよう。



フォーススライク
大きなフォースに化けていて、リンクが近づくと姿を現す。怪しいフォースを見つけたら、剣を振りながら近づくようにしよう。



プクプク
水中を左右に泳いでいるだけだが、せまい水路だとジャマになる。水中では攻撃できないので、すき間をうまく泳いでやり過ごそう。



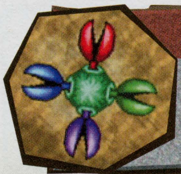
ドドンゴ
剣の攻撃はまったく通じない。火を吐こうと口を開けたときに、バクダンを投げ入れればダメージを与えることが可能だ。



ゴーマ
弓矢でしか倒すことができない。目に矢を2発当てれば倒せるので、ボックスのフォーメーションに変えて矢を飛ばせばいい。



ゴーマ（ボス）
目を開けているときに矢を当てよう。ダメージを与えるごとに動きが速くなっていき、飛ばしてくる火の玉の数も増えていくので注意。



テスチタート
自分と同じ色のハサミを斬り、4つすべて壊せば倒せる。あまり動かず、相手が近づいてきたところをねらって攻撃しよう。



アイゴール
目に矢を2発当てれば倒せる。普段は目を閉じて石像のようになっているので、近づいて3回まばたきをさせてから矢を2回飛ばそう。

ファントムガノン



ファントムガノンに当たるまで光の弾を剣ではね返しつづけ、しびれて動けなくなっているところを斬ろう。自分と同じ色の弾しか返せない。

ビッグポー



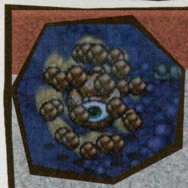
ここがポイント!



部屋にあるすべての燭台に火を付けると、ビッグポーが実体化する。剣で斬ると体内に吸いこまれるので、本体を剣で斬ってダメージを与えよう。何度もくり返せば倒すことができる。

↑本体はちょこまかと動くうえ、弾を撃ってくる。こちらも転がりで素早く移動しよう

イワート



ここがポイント!



ブーメランでイワートのまわりを飛んでいる岩を引き寄せ、剣で斬ってすべて壊してしまおう。本体が部屋中を飛び回るようになったら、剣で斬りつづければ倒すことができる。

↑ブーメランで岩を引き寄せたら、目の前に来た岩を壊し、またブーメランを投げつけよう

デグテール



同じ色のリンクでシッポを斬ってダメージを与えよう。何回か斬ると2体に増えるので、まずは片方を集中攻撃して倒してしまおう。

ジークロック



ここがポイント!



ジークロックにバクダン花をぶつけ、塚に突っこませよう。塚の中からマジックハンマーで仮面を叩き、壊してしまおう。ふたたびバクダン花をぶつけ、剣で頭を斬れば倒せる。

↑マジックハンマーは塚の中に置かれている。ジャマなキースを倒してゲットしよう

エグラース



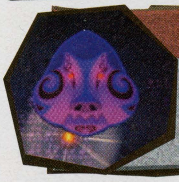
ここがポイント!



最初に左上の部屋にいる赤い敵を倒し、エグラースを天井からはがそう。あとはジャンプ斬りで攻撃していれば床に落ちてあお向けになるので、目をねらって下突きして倒そう。

↑右上の部屋で足場を出せば、この部屋に入ることができる。赤い敵を剣で攻撃しよう

マスクポー



星形スイッチを踏んで燭台の光を当てれば、動きが止まる。その間に剣で斬ろう。スイッチを3人で踏み、1人が攻撃役になるといい。

エグラ



エグラースからたくさん生まれてくる。床で待ちかまえて上向きに剣を振るか、高いところからジャンプ斬りを当てて攻撃しよう。

ゼルダの伝説 4つの剣+

なんでもランキングに投票しよう!

4回目を迎えた「ゼルダなんでもランキング」。今回もまた、みんなでゼルダのなんでもナンバー1を決めようじゃあーりませんか。右の例を参考にして、ハガキにキミのお気に入りキャラなどを記入してください。投票してくれた人の中から、抽選で5名に「ゼルダ秘密グッズ」をプレゼントします。秘密グッズって何だよと思ったそこのアナタ、秘密なものはヒ・ミ・ツ。ランキングの結果は5月21日発売のニンドリ113号で発表します。いつものことですが、1人1枚の投票を原則とします。それ、ポストへゴー!

1 好きなキャラ3人

「ハイラルアドベンチャー」「ナビトラッカーズ」に登場する好きなキャラクターを3人書いてください。敵・味方を問いません。

2 3 4 好きなステージ

3種類のゲームそれぞれで、好きなステージを書いてください。「ハイラルアドベンチャー」は、どのレベルのどのコースかを書いてください。

5 ゲームの感想

難しかったところ、悩んだところ、家族や友達とプレイしたときの笑える話など、ゲームの感想や語りたいことを自由に書いてください。

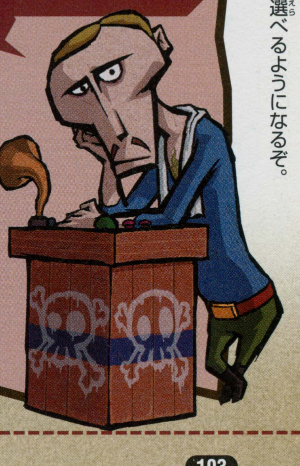
応募ハガキの書きかた

1. 好きなキャラ3人
   ジークロック、チンクル、チャツボ
2. ハイラルアドベンチャーで好きなステージ
   レベル3-コース2 登山道
3. シャドウバトルで好きなステージ
   炎の塔
4. ナビトラッカーズで好きなステージ
   コース4 3つの三角
5. ゲームの感想
   私の恥ずかしいかんちがい攻略を聞いてください。レベル2の村人が行列している場所で…

〜あて先はこちら〜

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部
「ゼルダなんでもランキング」係

ハガキの表に、自分の郵便番号・住所・氏名・電話番号を忘れずに書いてください。締め切りは5月6日必着。



ハミダシニンドリ 『ハイラルアドベンチャー』をクリアしてエンディングを見ていれば、『シャドウバトル』で、5つのステージが真っ暗になったステージを選べるようになるぞ。

徹底攻略



GBA ●(株)ポケモン ●発売中 ●5040円(込) ●RPG ●1～5人用 ●ワイヤレスアダプタ同梱

ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン

ルールによって様々な楽しみ方ができるポケモンバトル。今回はルール別に育成とバトルの基本を紹介。

対戦で主流の3ルールに対応! ルール別ポケモン育成&バトル指南

セキエイ高原のポケモンリーグを制覇して殿堂入りを果たし、ずかんを完成させたとしてもまだまだ『ポケモン』を遊びつくしたことにはならない。もっとも熱い「友だちとの対戦」に備えた、バトル専用のポケモン育成にもチャレンジしてみよう。対戦バトル用のポケモンは、対戦のルールによって育て方がいろいろ変化するので、ストーリー攻略のためのポケモン育成とはひと味違う遊び方ができる。決められたルールの中で、最強のチームを探し出す、これが対戦バトル用ポケモン育成の醍醐味だ。今回は一般的に使われることの多い3つのルールと、それに合ったポケモン育成について解説するぞ。

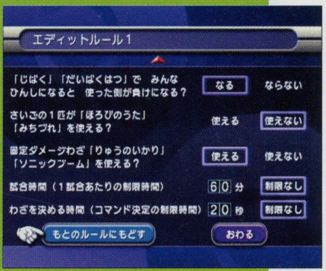


ルールが変われば戦略も変わる!

←なんでもアリの対戦も楽しいが、ある程度のルールを決めてからポケモンを育成するのもまた違った味がある。自分なりのオリジナル戦法を考えるのは楽しいぞ

いろいろなルールを作ってみよう

今回は『FR・LG』を使っての対戦を前提としているため、細かいルールの指定はしていない。基本的には、「同じ種類のポケモンの参加」「同じどうぐをポケモンに持たせる」「最後の1匹で『だいばくはつ』『みちづれ』などを使う」などの行為は禁止されていることが多いので、参考にして欲しい。今回取り上げた3つのほかにも、「レベル5のポケモンのみ参加可能」や「身長・体重が●●以下のポケモン限定」、「サファリゾーンでつかまえたばかりのポケモンで対戦」など、いろいろ変わったルールを決めて対戦するのも面白い。



➡『ポケモンコロシアム』なら細かいルール設定で対戦できる

レベル30シングル2vs2ルール 多彩なわざを覚えさせ弱点を突きやすくしよう

これは「ユニオンルーム」での対戦で使われるルールで、レベル30までのポケモン2匹を選んでのシングルバトルだ。つかまえたときのレベルが高い、いわゆる伝説のポケモンはほとんど出場できないので、極端にポケモンの基本能力に差が出るということが少ない。比較的早く勝負が付きやすいのも特徴といえる。



↑ユニオンルームで対戦するときは、最初に「あいさつ」を忘れないように

おすすめメンバー 進化の早いポケモンが有利

レベルの上限が低いので、早く進化できるポケモンや、または能力値が高めなもともと進化しないポケモンが有利だ。また、2匹のポケモンでできるだけ多くのタイプのわざを覚えさせ、弱点を突けるタイプを増やすのもいい。「ユニオンルーム」で見知らぬ人と対戦するのなら、勝敗のことだけを考えず、自分の好きなポケモンで趣味のチームを組んでみるのもいいだろう。

2進化むしポケモンチーム



バタフリー

わざ
ねむりごな、ちょうおんぱ、ゆめくい、ギガドレイン　など



スピアー

わざ
ダブルニードル、かわらわり、ヘドロばくだん、つるぎのまい　など

序盤に登場するむしタイプのポケモンで組んだチーム。まずはバタフリーが、とくせい「ふくがん」の効果で命中率の高い「ねむりごな」で相手をねむり状態にし、その間にスピアーが「つるぎのまい」でパワーアップ。ユニオンルームでの姿が「むしとりしょうねん」だった人は、こんなチームもいいのでは？

育成のコツ できるだけ低いレベルから育てよう

ポケモン育成の基本の1つは、「たくさんポケモンを倒したほうがより強く育つ」というもの。レベル30までにたくさんのポケモンを倒すなら、できるだけ低いレベルのポケモンをつかまえ、倒す相手も得られる経験値の少ないレベルが低めのポケモンにしよう。「きょうせいギプス」を持たせたり、「タウリン」など基礎ポイントを上げるどうぐを使えば完ぺきだ。





←↑倒すポケモンによって伸びやすい能力値が変わることも覚えておこう。詳しくはページ左のハミダシニンドリで

基本の戦い方 コンボを狙うより攻めの姿勢で

速攻型が有利か？

参加できるのが2匹だけなので、最初に1匹を倒したほうが有利になる。できるだけすばやいポケモンを先頭で出し、強力なわざで一気に攻めるというのが単純かつ強力。レベル30だとどのポケモンもHPが低めなので、弱点さえ突ければ一撃で倒せてしまうことも多いのだ。たくさんのタイプのわざを覚えさせ、すばやいポケモンをチームに入れておくと活躍できるだろう。



↑先手を取るだけでかなりこちらに有利な展開になる。すばやさの高さがカギだ

ハミダシニンドリ
バトルで倒したポケモンの種類によって、上がる能力が変わる。それぞれの能力を上げたいときに倒すとよいポケモンは次のとおり。HP＝キャタピー、ヤドンなど。↗

レベル50シングル3vs3ルール　ポケモンのタイプと戦術をバランスよく組もう

『ルビー・サファイア』の「バトルタワー」や、『ポケモンコロシアム』でのコロシアムレベル50戦などでも使われているルール。「レベル30ルール」と比べると、参加できるポケモン、使えるわざ共にかなり増えているのが特徴だ。勝ち抜くときのコツは、ポケモン3匹のバランス。あらゆるタイプ、戦術に対応できるようにしよう。



↑ある意味いちばんメジャーといえるルール

おすすめメンバー　苦手なタイプができないよう注意

チーム3匹のタイプは必ずばらけさせ、天敵となるタイプができないようにしよう。戦術的にも「こうげきとすばやさ重視の速攻型」、「守りに優れ、じわじわ相手を攻める耐久型」、「攻撃わざと補助系のわざを使いこなすオールマイティ型」といったふうに、いろいろな戦い方ができるように揃えておけばなお心強い。いろいろなチームを実際に組んで試行錯誤してみよう。

くさ・ほのお・みずのバランスチーム

序盤でオーキド博士にもらえる3匹で組んだ豪華チーム。タイプがかなりバランスよく組まれているのが特徴。すばやいリザードンを先頭で出し、弱点を突かれそうなら控えの2匹と交代しよう。能力値もそれぞれかなり高いので、どんなチーム相手にも互角以上に戦えるはず。



←2の島で覚えられる究極わざも持たせよう



リザードン
わざ：ブラストバーン、かえんほうしゃ、じしん、つばめがえし　など



フシギバナ
わざ：ハードプラント、やどりぎのタネ、はっぱカッター、どくどく　など



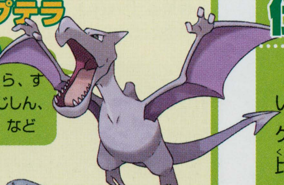
カメックス
わざ：ハイドロカノン、れいとうビーム、なみのり、ねむる　など

とにかく攻めのパワフルチーム

こうげき、とくこうの高い3匹で組んだチーム。まずは速攻型のプテラを先頭に出すのが基本戦法。コンボを使ったりしてくる厄介な相手が出てきたときはゲンガーと交代し、「みちづれ」を使って確実に倒してしまおう。カイリキーには「リベンジ」や「からげんき」など、相手のわざをくらっても猛反撃ができるわざを覚えさせたぞ。



➡速攻型ポケモン中心のチームだ



プテラ
わざ：げんしのちから、すてみタックル、じしん、つばめがえし　など



ゲンガー
わざ：サイコキネシス、10まんボルト、ギガドレイン、みちづれ　など



カイリキー
わざ：クロスチョップ、いわなだれ、からげんき、カウンター　など

育成のコツ　ポケモン1匹ごとの個性が重要に

ポケモンはレベルが上がれば上がるほど、育成の仕方による能力値の差が大きくなってくる。ポケモンは1匹ごとに能力が異なるため、育てるポケモンを選ぶときにも同じ種類のポケモンを何匹もつかまえて、その中からいちばん強い1匹を育てる、というような地道な努力も必要になる。ちょっと手間はかかるけど、その分、育成が終わって強いポケモンに育て上げられたときの感動も大きいぞ！

能力値の高い1匹を選ぼう



↑同じレベルの同じポケモンでも能力値は少しずつ違う。せいかくも影響しているぞ

レベルが高いぶん差も大きくなる



➡せいかく、育て方、1匹ごとの能力値の違いなどは、レベルが上がるほどに差が大きくなる。レベル50では数十ポイントの差になることも

基本の戦い方　いろいろなコンボを試してみよう

いろいろなわざが乱れ飛ぶレベル50のバトルでは、普通に威力の高いわざを出しているだけでは勝てないこともある。そんなときは、わざとわざ、わざとどうぐ、わざととくせいなどを組み合わせた「コンボ」を使ってみよう。例えば、ひんしになるほどのダメージを受けてもHP1で持ちこたえる「こらえる」を使った後、HPが減っていればいるほど威力の上がる「きしかいせい」で反撃したり、相手を「くろいまなざし」で逃げられないようにしてから「どくどく」で少しずつ弱らせたりなど、組み合わせによってよりわざの威力を引き出すことができる。ポケモンによって様々なコンボが可能になるぞ。

相手のペースを乱せ！



←様々な効果を重ね相手を自由に動けなくさせろ！

仲間との協力コンボも



←能力アップわざと「バトンタッチ」は基本コンボ

伝説のポケモンは使うべきか？

ゲーム中で1匹しか手に入らない、いわゆる“伝説”と呼ばれているポケモンたちは、他のポケモンたちと比べると能力値がかなり高い。もちろん能力は高ければ高いほどいいのでぜひ使いたいところだが、あまりにも強力すぎると対戦しても一方的な展開になってしまうこともあり、ルールによっては一部のあまりに強力なポケモンは参加できないこともある。対戦ルールを決めるときは参加可能、不可能なポケモンもあらかじめ決めておこう。とはいえ、あまり何でも禁止にしてしまうのも考えものなのでほどほどに。



➡能力が高ければ絶対に勝てる、というわけでもないが…

ハミダシニンドリ
↙こうげき=パラス、ワンリキーなど。ぼうぎょ=モンジャラ、イシツブテなど。すばやさ=ポッポ、コラッタなど、とくこう=ゴース、ナゾノクサなど。とくぼう=メノクラゲなど。

レベル50ダブル4vs4ルール ダブルバトル専用のコンボがカギを握る!

レベル50までのポケモンを2匹ずつ繰り出すダブルバトルで、先に相手ポケモン4匹を倒したほうが勝利となる。参加できるポケモンは「レベル50シングル」と同じでも、戦い方はまったくと言っていいほど異なるぞ。



←より高度な戦略が要求される!

おすすめメンバー 誰と組ませるかを決めておこう

シングルバトルに比べると、チームのバランスがさらに重要になる。「てだすけ」などのダブルバトル専用わざやコンボをうまく使えるか? とか、味方の全体攻撃わざに巻き込まれないタイプやとくせいを持っているか? とか、考えるべき要素は多い。まずチームの攻撃の主力となるポケモンを考え、パートナーとしてふさわしいのは誰か? と1匹ずつ追加していこう。

全体攻撃で攻めまくれ!チーム

主力はガラガラの放つ「じしん」。味方はこれに巻き込まれないよう、ひこうタイプや「ふゆう」を持つメンバーのみ。ガラガラのとくせい「ひらいしん」があれば、ギャラドスの弱点であるでんきタイプのわざを代わりに受けられるので、この2匹がベストコンビだ。ピンチのときはマタドガスが「だいばくはつ」し、味方は「まもる」でこれを耐えよう。



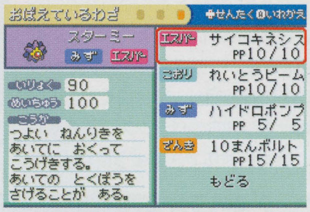
「あまごい」ですいすいチーム

天気があめ状態になると、みずタイプのわざの威力が1.5倍になるほか、とくせい「すいすい」を持つポケモンはすばやさが2倍になる。これを利用し、すばやいマルマインがまず「あまごい」を使い、オムスターがみずタイプのわざで攻めまくるという戦法。マルマインは「あまごい」を使ったあとも、あめ状態だと必ず命中する「かみなり」で攻め続けられる。相手がくさタイプ中心だと苦戦しそうだが…。



育成のコツ シングルバトル用とは別に育てよう

育成方法自体はシングルバトルのときと同じで構わないが、ポケモン1匹1匹のわざ構成などはシングルとはまったく別物として考えよう。シングルで強力だったポケモンをそのままダブルバトルに出しても、活躍できるとは限らない。



←わざを選ぶとき、威力と命中率以外に攻撃範囲も重要

基本の戦い方 わざの読み合いが重要になる

ダブルバトルで重要なわざの1つが、相手の攻撃を完全に防ぐ「まもる」だ。相手2匹からの集中攻撃を「まもる」で耐えれば、そのターン相手は完全に無駄にしたことになる。また、味方の使う全体攻撃わざ「じしん」や「だいばくはつ」を避けるのにも必要となる。チームのうち最低でも1人は「まもる」を持たせておきたい。また、味方にもわざを使える事を利用してのコンボも重要。「スキルスワップ」で味方同士のとくせいを交換したり、わざと状態異常にして「こんじょう」などのとくせいを発揮させる方法もある。

「まもる」は超重要!



➡いつ攻撃するか、いつ「まもる」を使うかの読みあいはかなり重要。「まもる」は連続で使うと成功率が下がることも重要

全体攻撃わざに注意



←相手2匹に攻撃するわざ、味方も含めた3匹に攻撃するわざもある。味方を巻き込むわざは強力だが、使うときはそれなりの工夫が必要だ

味方にもわざを使える



➡味方をわざと状態異常にし、とくせい「こんじょう」を発動させるダブル専用のコンボもある。「からげんき」を使えばさらに強力になる

「トレーナータワー」にもチャレンジしてみよう

7の島にあるトレーナータワーは、ポケモンバトルの勘を養うのにいい場所だ。ここでバトルに勝っても経験値は入らないので、いくら戦ってもルールで決められたレベルを越えてしまうことはない。相手トレーナーの繰り出すポケモンもバラエティに富んでいるのでいい練習になるぞ。



⬆相手トレーナーの繰り出すポケモンのレベルは、こちらの最高レベルと同じだ

ハミダシニンドリ バトルのコツをつかむには、何よりも実際に育てて、いろいろな人と対戦するのがいちばん早い。頭の中で考えているだけじゃわざを出すタイミングなどはつかめないぞ!

バトル中に効果を発揮する「きのみ」と「どうぐ」の使いかた

対戦中は基本的にどうぐを使うことはできないが、ポケモンにきのみやどうぐを「もちもの」として持たせることができる。「きのみ」は使い捨てで1度効果を発揮すればなくなってしまうが、「どうぐ」の多くは持っている間じゅう効果が続く。ポケモンの戦い方などに合わせ、強さを充分に引き出すもちものを持たせるようにしよう。

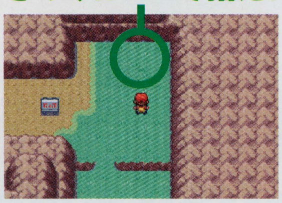


↑持っているのといないのとでは大違い。「わざ」と同じくらい重要といえる

ポケモンを回復させるどうぐ

きのみの多くはポケモンのHPや状態異常などを治す効果がある。フィールドで草むらの色がちょっと濃い目のところに落ちていることが多いのでよく探してみよう。この中ではどんな状態異常も治す「ラムのみ」、毎ターン効果がある「たべのこし」などがオススメ。ちなみに対戦中に使ってしまったきのみは、対戦が終わればまた元通りもちものとして持っているのでなくなる心配は無い。

きのみはココで拾え!



↑よーく見れば周りと違うところがある

名前	効果	おもな入手先
クラボのみ	まひ状態を治す	「ものひろい」で入手。ダウジングで見つかる
カゴのみ	ねむり状態を治す	「ものひろい」で入手。ダウジングで見つかる
モモンのみ	どく状態を治す	「ものひろい」で入手。ダウジングで見つかる
チーゴのみ	やけど状態を治す	「ものひろい」で入手。ダウジングで見つかる
ナナシのみ	こおり状態を治す	「ものひろい」で入手。ダウジングで見つかる
ヒメリのみ	0になったわざのPPを10回復	「ミニポケモンでジャンプ」のごほうび。ダウジングで見つかる
オレンのみ	HPを10回復	「ものひろい」で入手。ダウジングで見つかる
キーのみ	こんらん状態を治す	「ものひろい」で入手。ダウジングで見つかる
ラムのみ	すべての状態異常を治す	「ミニポケモンでジャンプ」のごほうび。ダウジングで見つかる
オボンのみ	HPを30回復	「ミニポケモンでジャンプ」のごほうび。ダウジングで見つかる
たべのこし	毎ターンHPを少し回復する	12・16ばんどうろのカビゴンのいた場所をダウジングマシンで調べる

わざの威力を上げるどうぐ

持っているだけで特定のタイプのわざの威力を上げるどうぐ。威力の上昇率はやや小さく、びっくりするほど大きな効果があるわけではない。持たせるならメインとして使うわざのタイプの威力を上げるものに。これらのどうぐは野生やトレーナーの使うポケモンが持っていることが多いので、集めたいときは「どろぼう」「ほしがる」を覚えたポケモンがいるといいぞ。



↑できれば、威力を上げるどうぐよりはポケモンを回復させる「きのみ」などを優先して持たせたいところだ

名前	効果	おもな入手先
しんぴのしずく	みずタイプのわざの威力を上げる	タマムシシティのロケットゲームコーナーの景品
かたいいし	いわタイプのわざの威力を上げる	ゴローン、イワークがたまに所持
きせきのタネ	くさタイプのわざの威力を上げる	タマムシシティのロケットゲームコーナーの景品
ぎんのこな	むしタイプのわざの威力を上げる	モルフォンがたまに所持
くろいメガネ	あくタイプのわざの威力を上げる	ロケットだんアジトで拾う
くろおび	かくとうタイプのわざの威力を上げる	カラテおう、かくとうむすめ、かくとうきょうだいのポケモンがたまに所持
じしゃく	でんきタイプのわざの威力を上げる	レアコイルがたまに所持
シルクのスカーフ	ノーマルタイプのわざの威力を上げる	かえらずのあなで拾える
するどいくちばし	ひこうタイプのわざの威力を上げる	オニドリルがたまに所持
どくバリ	どくタイプのわざの威力を上げる	アーボックがたまに所持
とけないこおり	こおりタイプのわざの威力を上げる	いてだきのどうくつで拾う。ジュゴンがたまに所持
のろいのおふだ	ゴーストタイプのわざの威力を上げる	ゴーストがたまに所持
まがったスプーン	エスパータイプのわざの威力を上げる	ユンゲラーがたまに所持
メタルコート	はがねタイプのわざの威力を上げる	おもいでのとうで拾う
もくたん	ほのおタイプのわざの威力を上げる	タマムシシティのロケットゲームコーナーの景品
やわらかいすな	じめんタイプのわざの威力を上げる	サンドパンがたまに所持
りゅうのキバ	ドラゴンタイプのわざの威力を上げる	ハクリューがたまに所持

その他いろいろな効果があるどうぐ

ポケモンに特別な能力を付けたり、特定のポケモンの能力値を上げるどうぐだ。前者は毎回効果があるわけではないが、いざ発揮すればかなり有利になるものが多い。編集部で調べたところ、先制攻撃の確率が上がる「せんせいのツメ」が比較的発動する確率が高いようだ。後者は全てのポケモンに使えるわけではないものの、なかなかの能力アップが期待できる。特に「ふといほね」でこうげきがアップしたガラガラは頼もしいぞ。

せんせいのツメ…約5回に1回発動



↑すばやさに差があっても、4回に1回の確率で先にわざを出すことができる

きあいのハチマキ…約10回に1回発動



←確率はやや低め。2回連続で成功したらラッキー

ふといホネ…こうげき約2倍アップ



←ガラガラがよりパワフルに生まれ変わるぞ

名前	効果	おもな入手先
おうじゃのしるし	相手にわざを当てるとひるませることがある	しっぽうけいこくで拾う
きあいのハチマキ	ひんしになるダメージを受けてもたまにHP1で持ちこたえる	ゴーリキーがたまに所持
きょうせいギプス	すばやさが下がる代わりに強く育つようになる	トキワジムのサカキの足元をダウジングマシンで調べる
せんせいのツメ	たまに先制攻撃ができるようになる	サファリゾーンで拾う
ながねぎ	カモネギに持たせるとわざが急所に当たりやすくなる	クチバシティで交換したカモネギが所持
のんきのおこう	相手の命中率を少し下げる	かえらずのあなで拾う
ふといホネ	カラカラ、ガラガラに持たせるとこうげきが上がる	カラカラ、ガラガラがたまに所持
メタルパウダー	メタモンに持たせるとぼうぎょが上がる	メタモンがたまに所持
ラッキーパンチ	ラッキーに持たせるとわざが急所に当たりやすくなる	しっぽうけいこくで拾う

どのポケモンにどのどうぐを持たせるべき?

きのみやどうぐは、ポケモンの戦い方や能力に合わせて持たせるのがいい。「ねむる」でHPを回復しながら戦うならば、ねむり状態を回復する「カゴのみ」を、すばやさが低いポケモンにはそれを補うために「せんせいのツメ」を、といった具合。少しでも長く戦わせたいエース級のポケモンには、たとえ状態異常になってもすぐ回復できるよう「ラムのみ」を持たせるといい。



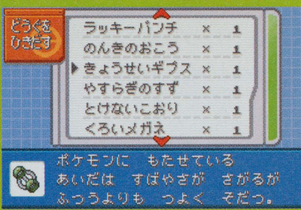
➡基本的な対戦のルールでは、ポケモンに持たせるどうぐは全て違うものにするのが一般的。もちものがかぶらないよう工夫しよう

専用のどうぐは効果も高い



↑使えるポケモンにはぜひ持たせておこう

デメリットのあるどうぐもアリ



↑「トリック」で相手に押し付ける手もある

ハミダシニンドリ

「おうじゃのしるし」は自分の攻撃わざに相手をひるませる効果が付くどうぐ。ただし、元から相手をひるませる効果のあるわざの場合ひるむ確率がアップすることはないようだ。

連載第1回

ニンドリ講師陣が徹底サポート



最強サルカトーレへの道 基本編

今回からはじまった連載企画。編集部一押しの『ネットサル』をニンドリ講師陣が教えちゃいます。みんなでレッツ『ネットサル』!!

GBA	
タイトル	シレン・モンスターズ ネットサル
発売元	任天堂(開発:チュンソフト)
発売日	4月22日
価格	5040円(込)
ジャンル	育成スポーツアクション
プレイ人数	1～4人
備考	GBA専用通信ケーブル対応

ただ今業界No.1ニンドリチームの『ネットサル』養成講座

月刊任天堂で本作の試合を体験した人もいるかもしれない。もちろん、試合もはちゃめちゃで面白いが、あえて言えば本作の醍醐味はサルカトーレ(選手)の育成だ。試合も自分で育てたサルカトーレで戦った方が数十倍楽しいし。『風来のシレン』シリーズが好きな人は、舞台がダンジョンからサッカーになったと思ってほしい。題材は違えど、シリーズ作品同様に楽しめる仕上がりになっているから。逆にシリーズ未体験の人には、目からウロコの新感覚サッカーだ。そんなわけで、編集部も一押しの本作を連載で攻略。第1回の今回は、基本的な育成について。



↑世界各地でキャンプを張って育成し、編成したトップチームでトップリーグの優勝を目指せ



育成して

←キミの育成次第で、彼らは最強のサルカトーレへと変わる

試合!!



➡試合中はアイテム(得点が倍になる等)も降ってくる!!

現時点では最強のハズ…? のニンドリ講師陣

チュンソフト主催の編集部対抗最強バトルにて優勝したニンドリチームのメンバーが、このページを徹底サポートするので大丈夫。だって、発売前の現時点では世界最強のハズでしょ…? たぶん。



↑約1ヵ月にわたって開催された対抗戦。カズヤが個人戦でも1位に!!



ケイ大佐

サルカトーレの選び方ならお手のもの

対抗戦後も最強を目指し育成中。情報収集、やり込み度はNo.1



本ちゃん

効率のいい育成なら任しとけ!!

ケイ大佐の情報をさらに膨らませる効率重視のスペシャリスト



カズヤ

育成から試合まで浅く広くカバー

2人のデータを応用して優勝。発想が柔軟なだけという噂も…

はじめての人にも安心!! 『ネットサル』ってこんなゲーム

『ネットサル』ってどんなゲーム? そんな人のためにもう一度おさらい。プレイヤーは、チームの新人監督として10ヵ月間、練習や試合をとおしてサルカトーレを育成し、トップチームを編成してリーグ優勝を目指すのだ。



➡実は秘書選びも重要。今後、教える予定

1 キャンプで10ヵ月間育成

キャンプは、10回の練習と1回の試合で1ヵ月が構成され、10ヵ月で終了する。この間に練習をさせ、能力をあげたり、イベントで必殺技を覚えさせたりするのだ。



←どの選手にどんな練習をさせるかが、育成のカギをにぎる



➡運の要素もあるが、特徴や必殺技を覚えることもかなり重要

2 トップチームを編成



←キャンプの最後に選手の入れ替えを行う



➡入れ替えた選手でトップチームを編成する

キャンプを終えたサルカトーレをトップチームに編入して編成。自分だけのチームを作り上げる。

3 リーグ戦や対戦で勝負

自分で編成したトップチームを使ってリーグ戦を勝ち抜く「チャンピオンリーグ」や、友達と段位戦で競う「最強への道」などトップチームを作ってからさらに勝負が熱くなっていく。



➡リーグはサードからトップまで3つある。全て勝ち抜こう



➡段位を上げれば、チームはさらに強くなる

ハミダシニンドリ 今回からはじまった「最強サルカトーレへの道」。なんとチュンソフトのサルマスターこと開発者の冨江さんをお招きしての連載なのだ。冨江さんのコラムはP111にあるのでチェックしてね!!

ポイント1 トップチーム編成に必要なサルカトーレを選考しよう

育成に入る前に覚えておきたいのが、出場するモンスターにはそれぞれ特殊能力があるということ。その能力をどういった場面で使っていくのか、そのためにはどのポジションに組み込めばいいのかと、トップチームに上げたときのフォーメーションまでを考え、育成するサルカトーレを選考しよう。



↑サルカトーレは世界中にいる。さまざまな場所にキャンプを張り、欲しい人材を入手!!



↑直線に飛ぶオヤジ戦車の大砲を、爆発に強いカラクロイドをFWに置くことでカバーする

ケイ大佐のサル選出と育成法

サルカトーレの特殊能力は両刃の剣である。その能力が利点でありながら、弱点でもあるのだ。モノを投げつけるタイプのデブータ、お化け大根、オヤジ戦車は、強力な攻撃ができる反面、投げ返しの能力を持つひまガッパには滅法弱い。かといって ひまガッパは、相手にモノを投げてもらわなければ能力を発揮することができない。自分の能力が弱点にならないよう、炎に強いドラゴン、石頭のデブータなど、弱点を克服できる特徴を身に付けたサルを育成だ！



↑自分の能力でやられない特徴をつける

「ネットサル」に出場するシレンモンスターたち

マムル　特殊能力：なし

特殊能力がない分、特徴に「電撃に強い」、ゲイズのさいみん術が効かない「忠誠心に強い」を持つ

マーモ　特殊能力：シューノー

ボールをしまってドリブルする。特徴「炎に弱い」があるので、まずはそれをアイテムで治そう

死の使い　特殊能力：倍速ダッシュ

倍速ダッシュで一気にゴール前まで行けるが、キーパーにするとゴールががら空きになる危険も!!

チンタラ　特殊能力：なし

特徴「炎に強い」「フラフラしない」を持つ。能力がないので、育成中に特徴を失うとつらいか!?

ンフー　特殊能力：ラーニング

相手の特殊能力を覚えて使うので、チーム全員をンフーにすれば、全チームに対応できる可能性も

マルジロウ　特殊能力：丸まりタックル

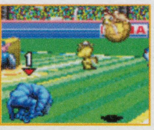
相手が持つアイテムをタックルで弾き飛ばす。たくさん使用できるようにスタミナを上げておこう

ぬすっトド　特殊能力：手ぬぐいワープ

ワープすることでオープンスペースへ一気に行ける。攻め込まれていた場合、カウンターにもなる

ンドゥバ　特殊能力：ボール化け

特徴「フラフラしない」を持たないサルカトーレを、ボールに化けることで魅了することができる

タイガーウッホ　特殊能力：放り投げ

相手を放り投げる。もちろん、キーパーも放り投げて気絶させる。無人のゴールにシュートを狙え

にぎりへんげ　特殊能力：にぎる

相手をおにぎりににぎる。にぎられた相手はしばらく行動不能に。キーパーもにぎってしまおう

ひまガッパ　特殊能力：投げ返し

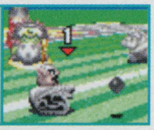
オヤジ戦車の大砲、デブータの石、お化け大根のどく草など投げてくるものを逆に投げ返すのだ

パ王　特殊能力：封印

モンスターたちの特殊能力を全て封印できるので、キーパーなど離れた位置に置くと便利かも

カラクロイド　特殊能力：爆弾セット

足元に爆弾をセット、ワナを仕掛ける。しかも、特徴「爆発に強い」で自分はワナにかからない

オヤジ戦車　特殊能力：爆弾発射

直線上に爆発する大砲を発射する。キーパーを吹き飛ばしてゴールを狙うことができるぞ

ゲイズ　特殊能力：さいみん術

相手をしばらく寝返らせる。相手ゴール前でボールを持つDFに使い、OWNゴールを誘うことも!!

ドラゴン　特殊能力：ドラゴンブレス

吐く炎で、相手を燃やす。燃やされた相手は真っ黒焦げに。おにぎりになった相手に使うと…

デブータ　特殊能力：石投げ

石を投げて、相手を気絶させる。ひまガッパに投げると投げ返され、逆に気絶するので注意!!

お化け大根　特殊能力：どく草投げ

相手のスピードが極端に落ちるどく草を投げる。スピードのある相手に使うとかなり有効だ

ハミダシニンドリ　ここで紹介しているモンスターの特殊能力は、特徴で防ぐこともできる。特徴はキャンプ中のイベントで身につけられるので、いかにたくさんの特徴を身につけるかも重要になってくる。

ハミダシニンドリ 本ちゃんもコラムで言ってるけど、練習は育てるサルカトーレを絞ることから始めよう。そして、レベルの高い練習器具を特定のチームに試合で勝って入手する。攻めるルートを決めて↗

ポイント2 やる気+練習に運を加えてサルカトーレを育成する

育てるサルカトーレを選んだら、いよいよ育成の開始。1回のキャンプは10ヵ月で、育てられる選手は5人。しかも、1ヵ月に練習できる回数は10回(そのうち同じサルカトーレが練習できる回数は4回)。そして、1ヵ月の練習終了後に試合を1回することができる。この基本要素を頭に入れ、どのサルカトーレに練習させるのか、どのチームと試合をするのかを考えて育成しよう。なぜかといえば、試合に勝てばサルカトーレのステータスも上がるし、アイテムや賞金が入るのでさらに効率の良い練習をしやすくなるのだ。また、練習も以下に上げる3つの要素を頭に入れて行うことが必要だ。



↑行商人から、レベルの高い練習器具を買うこと



↑ステータスは各8段階で表示。★は最高を意味する

本ちゃんの効率の良い練習講座



効率の良い練習方法はねぇ…選手のやる気をMAXにして、レベルの高い練習器具で、ひたすら練習するのが基本! ステータスは、まずスタミナと集中力を上げたほうがいいかも。ある程度、スタミナと集中力を上げたら各ポジションに重要なステータスを上げていく。1人が1ヵ月に練習できるのは4回。育てるべきキャラを早い段階で2人に絞り、助っ人サルカトーレをスカウトしてチーム強化。試合に勝っていけばお金も貯まるし能力もグーンと上がるぞ。



↑スカウトに頼るのも戦術の1つだ

① 成長率が変わる「やる気」は重要

サルカトーレのモチベーション、それが「やる気」。やる気が低いと練習しても、ステータスが伸びづらい。逆に、やる気が高ければステータスが伸びやすくなる。後述するが、レベルの高い練習器具と組み合わせるとさらにステータスの上昇率は上がる。右の表にステータスの上がり方と、やる気の種類をまとめておいたので参考までに。1番成長度合いが高い「～爆発的に上がった」は、運もあるので必ず起こるとは限らないぞ。もちろん、試合中にも影響するので必ず上げておこう。



↑練習回数は限られているので、やる気は必ず上げる





↑やる気を上げる方法は、イベントもあるが、行商人からアイテムを買うのが手っ取り早い

やる気+練習器具で起こる成長の仕方

成長の仕方	成長率
～爆発的に上がった	高
～とてつもなく上がった	
～ものすごく上がった	
～すごく上がった	
～上がった	低

② 試合を有利にする特徴や必殺技を覚える

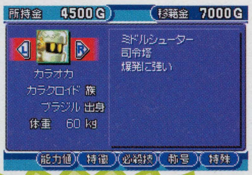
P109でも少しふれたけど、サルカトーレはステータスと特殊能力を基本にし、他に特徴と必殺技を持つ。必殺技や特徴は、イベントで身につける。2つとも試合を有利に導く、とても重要な要素なので覚えておくこと。



↑必殺技「弾丸シュート」。貫通力の高いシュートだ!!



↑2つの要素とも運で覚えるが、実はそのイベントを起こすための条件がある



↑有効な特徴を覚えることが勝利へのカギ。もちろんダメな特徴も

詳しくは次号で教える予定だ!!

③ 効率のよい練習でステータスを上げる

では実際にサルカトーレに練習させてみよう。練習ではステータスが上がる。サルカトーレには、それぞれ適正のポジションがあり(練習によって変更可能)そのポジションで必要な練習をさせて、ステータスを上げていこう。練習器具もレベル1からレベル3まであり(例 スタミナ練習の場合、LV.1走りこみ、LV.2タイヤ引き、LV.3ダンプカー引き)それぞれ効率が異なる。もちろん、レベルが高い方がいい。以下、サルカトーレのステータスが試合中に、実際にどんな反映をされるのかをまとめてみたぞ。



↑レベルの高い練習器具は、行商人のほかに試合に勝つともらえる

練習により上がるステータスのサルカトーレへの影響




スタミナ 特殊能力を使うのにも必要だが、何をするにも消費するので必ず上げよう

スピード 足が早くなるだけでなく、パスが自分より前方に来やすくなる

タックル タックルの成功率が上がる。DFだけでなく、MFも上げておくといいかも

パス パスの威力が上がる。ループパスなどを使って、パスの正確性も上がる

キーパー キーパー必須。セービング技術が上がる。ボールをキャッチしやすくなる

シュート 強シュートが出やすくなる。ループシュートなどシュートの正確性が増す

ドリブル タックルや、キーパーをかわしやすくなり、ボールのキープ力が上がる

ヘディング 高い球、落下アイテムに対しジャンプ。キーパーも高い球に強くなる

反応力 シュート、パス後などの硬直時間や、ドリブルの切り返し時間が短くなる

集中力 ボカが少なくなったり、滑りにくくなったりと試合に集中することができる

体重 相手を押してポジションを取れる。シュートなどに飛ばされづらくなる

情報ページ 集まれ!!『ネットサル』サポータークラブ!!



パンパカパーン!! いよいよ発売です、最強バトル個人戦優勝のカズヤです(いいかげんしつこい?)。そんな私が、このページでさまざまな『ネットサル』に関する情報を掲載していきたいと思います。しかも、情報だけじゃありませんっ!! あのサルマスターことチュンソフトの冨江さんのコラムまで載ってるんですよ。こりゃもう、コラムだけでも元とれたでしょ(オイ)。本当にありがとうございます。この『ネットサル』って、私も含め、さわった人間がみんなハマってしまう魅力を秘めているんです。今回の記事や今後の連載で興味をもったら、ぜひプレイしてほしい。この中毒性は、本当に驚きますよ。でも、ハマりすぎて体調崩したりとか、友達と仲が悪くなったりしても編集部に文句言うのはナシでお願いします(笑)。というわけで、サポータークラブのはじまり〜!!



↑編集部にて。個人戦優勝の目録を冨江さんじきじきにいただきました!!

ネットサル公式ニュース

とてもホットなニュースが2つも飛び込んできたのでお伝えします。まずは、公式攻略本がゲームとほぼ同時に発売です!! もう1つは、サル3号こと広報の中西さんも大好きなサンフレッチェ広島とのイベントです。

チュンソフトから公式パーフェクトガイドが発売

『ネットサル』を100万倍楽しむための公式ガイドが早くも登場。サルカトーレ情報や、育成中のイベント情報、必殺技の覚え方までを完全サポート。そして、友達との対戦で勝利するためのコツまでを掲載。この本を読むことが、最強のサルカトーレを育てることへの近道になる!!



●シレン・モンスターズ ネットサル公式パーフェクトガイド
●発売日:4月23日
●価格:1050円(込)
●発売元:チュンソフト

ネットサルin広島ビックアーチ実施

Jリーグのチーム「サンフレッチェ広島」協力の下、右の表の日程でイベントが開催されることになったぞ。これらの試合の試合開始時刻2時間前より、キックオフの時間までの間、広島ビックアーチスタジアム内にて、GBAと育成したデータを持っていけば、ランキングにエントリーすることができるのだ。しかも、サンフレッチェ広島の選手をもじった特製サルカトーレデータをもらうこともできる。

スケジュール日程

月日	受付時間	対戦相手
5月2日	17:00〜19:00	浦和レッズ
5月9日	12:00〜14:00	ヴィッセル神戸
5月22日	16:30〜18:30	柏レイソル
6月13日	13:00〜15:00	鹿島アントラーズ
6月19日	13:30〜15:30	アルビレックス新潟



←サンフレッチェ広島のホーム、広島ビックアーチにこんなが什器が設置されるぞ

カズヤの勝手に最強への道



いきなりですが、私のサルカトーレの選び方。今号でお伝えしているとおり、種族によって特殊能力があるじゃないですか。ポジションにあわせた種族の選び方って重要だと思うんです。今回はキーパー編。まず自分で操作できない。なので、ドリブル系の能力を持っていると前に出られたらゴールが空いてしまうので消します。攻撃系を持っていても、相手が返しを持っている場合、逆に不利になるので選びません。なので、その場で全体に影響を与えられるンドゥバや、能力を封印できるバ王が最適だと思っていますが、なぜか得点を決められるんですよねぇ…(遠い目)。



↑もちろん必殺技や特徴も重要です

緊急参戦サルマスターコラム

第1回 全国のサルどもかかってこい!!



サルマスターこと
冨江慎一郎

プロフィール

とみえしんいちろう●1961年千葉生まれ。チュンソフトゲームデザイナー。入社歴12年。好きなシレンモンスターはぬすっトド。趣味はサッカー

全国のニンドリャーの皆様、はじめまして。チュンソフトの冨江です。ネットサルは漬物みたいなゲームです。ハマる人が続出し、あわや禁止令寸前までになったチュンソフト社内に一年ほど寝かし、その後編集部対抗など色々な人にやってもらいつつ、じっくりと熟成させました。そんなネットサルも、とうとう発売間近。マジかよオイ! そうです。いよいよ全国のみなさんの手にこのソフトが渡るのです! どんなすごいチームが出てくるのか、今から楽しみです(ドキドキ)。でも、私は負けない。チュンソフトは(ソフトを作った手前)最強の座を守らなければならない。その為に私は、チュンソフト党の改造手術を受けサルマスターになったのです。43歳にしてこの決断。年甲斐もなくとか言ってられない。さあ全国のサルども、かかってこい! 今日もサルマスターに変身だー! ウオリャー―!!



↑最強バトル時の冨江さんのチームの編成。このフォーメーションの意味は?

サルモニター連絡板

前号で募集したニンドリ編集部とともに本作を盛り上げていくサルモニター。予想以上の応募がありました!! みんなどうもありがとう。発表は発送を持って代えさせていただきます。



←モニター希望の読者のなかには、こんな素敵なイラストを描いて送ってくれた人もいました!!

ハミダシニンドリ ↙おくと効率がいいぞ。そうすれば、行商人から器具を買うお金を節約できる。あまった賞金でスカウトを雇えば一石二鳥。良いスカウトサルカトーレを編成して残りを育成するのだ。

結果報告

セガ公式イベント

ギルドカード川柳大会!

おかげさまで677枚 ノルマ達成!

ファンタシースターオンライン PHANTASY STAR ONLINE episode III C.A.R.D. Revolution



(イラスト:未灰星あさひさん)



↑集まってくれたユーザーの方たちと記念撮影。みなさんホントにありがとうございました

640枚を越えてノルマ達成!

4月9日から3日間、セガ&ソニックチームの全面協力で『PSO EP3』のニンドリ公式イベントが開催されました。『PSO』「ニンドリ」「春」に関する言葉を含んだ川柳をギルドカードに書いて、オンラインロビーをウロウロしている編集部員に渡す、というイベントでした。ギルドカードが640枚集まったら新ダウンロードクエストが配信される…ということもあり、イベントは大盛況。おかげさまで総数677枚でノルマ達成! 新クエスト配信です!!



↑イベントの3日間(1日3時間)、編集部かややんとケイ大佐がギルカをもらいまくってました



↑イベント中は、ロビー内にニンドリの看板(イラスト:未灰星あさひさん)が出てました

ダウンロードクエストを配信中!

ノルマ達成で新ダウンロードクエストが!

ノルマ達成! ということで、新しいDLクエスト「麗しのイノリス」を配信中です。前回クエストの続きで、誰かに猛アタック(!?)をされているイノリスを、今度は逆にクランツが助けるというクエスト。クリアすればイベントカード「ハナタバ」が手に入るぞ!

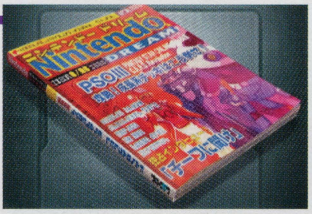
4月27日まで!

DLクエストの配信は4月27日まで。あとちょっとで終了なんです! まだの人は、大急ぎでダウンロードしてくださいね。前回のクエスト「海辺の伝道師」も同じく27日まで配信中。こちらでは、イベントカード「ニンテンドードリーム」がもらえちゃいますよ!

イベントカード ハナタバ



←ニンドリから愛を込めて「ハナタバ」をプレゼント!



↑レア中のレア。「海辺の伝道師」で手に入れることができる「ニンテンドードリーム」!



新DLクエスト「麗しのイノリス」

←この間は、間一髪でイノリスに救われたクランツ。今度は、イノリスFC会長ウォックスの激しいアタックからイノリスを救い出せるか??



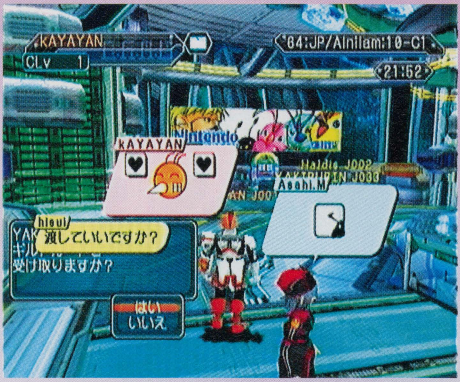
↑複雑なマップ構成。クランツとなって、奥でモンスターに囲まれているイノリスを助けよう



↑イノリスがもんのすごいピンチなことになっちゃってます! 早く救ってあげなければ…

ニンドリャーだらけ！ 激動の3日間

3日間（計9時間）で640枚もの川柳ギルドカードを集めなければならない…という使命を帯びた編集部かややんとケイ大佐は、ロビー内を必死で走り回りました。無事達成することができたのはユーザーのみなさん、ニンドリャーのみなさんが快くイベントに参加してくれたおかげでした。かややんとケイ大佐がいるロビーは、満員で入れなくなってしまうほどの盛況ぶり！ 本当に感謝です！



↑かややんとケイ大佐のもとに、たくさんの川柳ギルカが！



↑ダンスチーム、フルーティズにまじって踊るケイ大佐。ギルカもGET！



↑期間中はソニックチームの方にもイベントの宣伝に協力していただきました



↑2日目からはユーザーの方までも宣伝をしてれたんです。おかげでたくさん集まりました



↑かややんとケイ大佐がロビーに現れると、あちこちから「ニンドリャー」の声が！（笑）



↑『PSO 1&2』のロビーにも出張してギルカ集め。とってもいいイベントになりました



かややんからひとこと

肩こったぁ～！ 休むヒマなくキーボードを叩いて会話してたんで…。ゆっくりお話できなかった人、川柳いただけなかった人ごめん。でも楽しかったです！ 公式じゃないにしても、またやりたいね。ニンドリロビーは64-2-10に決定？



ケイ大佐からひとこと

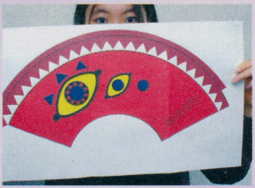
イベント当日、自分のキャラが予定のフォーマーではなかったことが発覚。なんと性転換してレイマールに！ みなさんに気づいてもらえるか…との不安をよそに、たくさんの方に声をかけていただきました。感謝＆楽しかったです！

特製賞品もこんなに豪華！

今回の主旨はノルマ達成！…ではなくて、川柳大会。ということで、いただいた川柳をソニックチームとニンドリが審査させていただき、優秀な作品には豪華な賞品をプレゼント。下のような賞品を贈呈させていただきます。

ソニックチーム商品目録

●シルファの等身大パネル ●『PSO EP3』スペシャルカードコンプリートセット ●オリジナル『PSO EP3』QUOカード ●ラッピーの羽 ●『PSO EP3』オリジナルサウンドトラック ●『PSO BB』（PC版）特製マウスパッド



↑編集部からは『PSO』の杖系アイテム「マフ」をデザインしたオリジナル扇子

川柳中間報告　こんな作品いただきました！

忍道も　花粉にゃ勝てぬ　鼻マスク　ガンゲリオンさん
←看板のイラストにもいるケイシー。マスクは花粉症対策だった!?（ケイ大佐）

ダイス目が　1：1、2：2を　繰り返し　COBRAさん
←『EP3』のバトルではサイコロの目が低いとツライんだよね（ケイ大佐）

うたた寝の　夢を見るのか　春ラッピー　Lulueさん
←うまい！ 春とモンスターのアルラッピーを見事にかけた作品です（ケイ大佐）

好きなのに　ギルカください　言えなくて　アクセルさん
←ギルドカードが欲しいのに言い出せない…。胸キュン（古）な川柳（ケイ大佐）

対戦に　負けても心　ハルウララ　Kayoさん
←人気の競馬馬ネタは多かったですが一番マッチしていたのがこれ（かややん）

ヒルデベア　起床時間は　昼だべや～　ヨチオさん
←わはは！ 思わず笑ってしまいました。負けた（？）ので採用です～（かややん）

散る花を　C.A.R.D.に封じ　床桜　epheelさん
←『PSO EP3』と春の言葉を見事に合わせた美しい川柳。すばらしい！（かややん）

今回はコレをプレゼント

大賞ほか、各賞の発表は次号（5月21日発売）で発表します！ 今回は中間発表として7つだけを紹介します。紹介した方にはコレ↓をプレゼント！



↑イベント中にロビーを飾った看板イラストをあしらった缶バッチです。編集部オリジナルだよ～

最終結果は次号で！

本編がのっとられたのではみ出しで。良、GC、『メタルギア ソリッド ザ・ツインスネーク』。武器庫南のオセロット戦の前のカベ爆破の時、主観で覗くと走って柱に隠れるオセロッ↗

ニンドリ的寺コーナー ドリテク鮮果寺



寺ってなにさ!?

今回の目玉は…なにぃ!? 貴様は和尚！「ギャルゲー大将みたいな扱いを払拭するために、格ゲーとシミュレーションの男という評価を取り戻すために、ドリテクよ！ 拙僧は帰ってきた!!」

ザ・キング・オブ・ファイターズEX2

GBA　石川県／和尚

隠しシナリオ 龍虎の拳パロディ出現

和尚 かつて『キング・オブ・ファイターズ』(以下KOF) といえば相容れぬはずの『龍虎の拳』『餓狼伝説』が一堂に会し、戦いあうお祭りでした。原点であるお祭り魂を忘れて、ただKOFのためのKOFが出される現状は、拙僧的には本質を離れていると判断せざるをえません。

ハシモ いつになくシリアスだな。

和尚 (無視) 前作のデキがあまりにも業界水準を逸脱していたため、注目を集めたとはいえない『EX2』のデキが、携帯機にしては良くできているとはVol.109の拙僧のコラムで語ったとおり。旧GBの格ゲー移植で辛酸をなめた拙僧は、前作のデキでも納得していましたが。

ハシモ …なんか、前半は何気にヒドイこと言ってるぞ。

和尚 (再び無視) だが、祭りの魂は忘れられていなかった！ 格ゲーにとっては異端の地、携帯機にて静かに復活していたのです!! それが今、このドリテクによって証明される!! ご覧ください、『龍虎1』を知る人なら抱腹絶倒のドリテクを！

ハシモ つーか、『龍虎1』っていったって…若い読者は完全に置いてきぼりになっているぞ？

和尚 なにをおっしゃいますか！『ピクミン』を知らない人がいたとしても『龍虎の拳』を知らない人などいるはずはないじゃないですか！ ほら、見てください、エンディングまで再現しているんですよ！

ハシモ (分かる人がいるのか…)

和尚 違いの分かる紳士諸君は、これを機に『EX2』を捜し求めてもらいたいですな。ネタが分からない人はSFC『龍虎1』から探すといいでしょう。対戦格闘というジャンルが、まだ対人対戦を視野に納める前の作品なので、きっと新鮮な気持ちでプレイできますぞ。

ハシモ …ラスボスが強すぎて条件を満たせないんだが。

和尚 ム。ラスボスは無防備に歩いて近づいて、投げてください。イージィならそれだけで勝てます。

ハシモ なんつー攻略だ!?

和尚 ということで、拙僧がギャルゲマンではなく、格ゲーとSLGを始めとした良いゲームをたしなむ紳士だと理解していただけましたか？

ハシモ ああ、伝わったぜ…その心意気。さすがpiaキャロマスター!!

和尚 (伝わってねぇー!!)

出現条件
主人公チームとライバルチーム計6人をマスターオロチにして、リュウ、ケンスゥ、レイジのチームでスタート

どう思う? ロバート(いません)





↑ケンスゥとレイジをロバート役に進行していく『龍虎の拳』コント。ああ、リョウ・サカザキ。すっかりお笑い役が板について…

バイカーのジャック!?



↑バイカーじゃねぇ!! ソイツはチャン・コーハンだ！ 体格だけで判断してるだろう！

バウンサー…じゃねぇよな



↑…これは、足技使いつながりか。バウンサーどころかキム先生じゃないですか！

サルの面をつけた男？



↑ツメがついているからリー・パイロンの役か…。モザイクの下はチョイ・ボンゲ

ボクサー…かなぁ?



↑モザイクの下はテリー・ボガード。なんとなく分からないでもない配役

アーミー…合っているけど



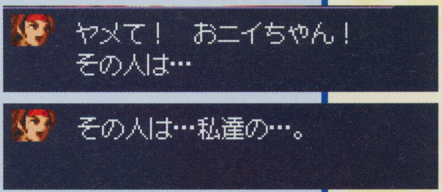
↑アーミーで合っているが、ジョン・クローリーじゃなくて、怒りチームのクラークだ

覇王翔吼拳を使わざるをえない



↑ノーヘル下駄ばきでバイクに乗る姿が見えてきそうなセリフ…スゲェおバカ

エンディングも再現!?



↑セリフは『龍虎1』のエンディングそのものだが、映像の方はエライことに…。その真実はそれぞれで確かめてみよう!!

GC

ゼルダコレクション

宮城県／SSKさん

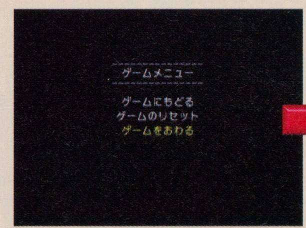
なつかしのディスクシステム読み込み画面が出現

「やっと届いた『ゼルダコレクション』で、ちょっと面白い映像が出てくることが分かりました!! ぜひ試してみてください！」。ということで送られてきたのは、なつかしのディスク読み込み画面を見る方法。ディスクシステムでプレイしていた当時の『ゼルダの伝説』ファンなら、これらの画面に見覚えがあるよね？

やりかた 『ゼルダの伝説』か『リンクの冒険』を選び、Zメニューからリセットを選ぶ



←ディスクで遊べたタイトルを選んで、Zボタンでメニューを開く



↑Zボタンのメニューの中からゲームのリセットを選んで決定だ！



↑ディスクシステム画面が！ 読み込み速度は当時より速い

面白プレイ やりこみ 投稿コーナー ドリプレ

このコーナーでは、みんなのやり込み、オモシロプレイなどを募集中!! ビデオでの投稿なども受け付けていますが、こちらで再生できるのはVHS、DVテープ、DVDなどです。さすがに8ミリやβは再生できません。応募作品は基本的に返却しないので、応募するときは気をつけてください。

GBA ファイアーエムブレム封印の剣

マリナスを育てました

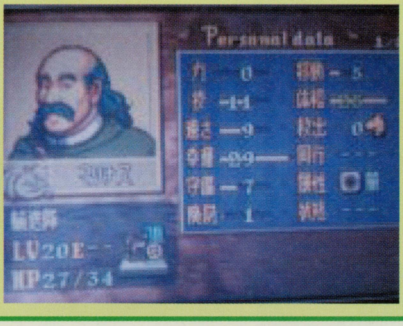
京都府／竹光庵水さん

1通め「攻略本で育成困難と書いてあったので弟が挑戦してくれました。あと数回送ります」。

2通め「こんな事をしてた弟はヒマ人ですか？」

3通め「面倒なのでここらへんにしときます。2章から始めてマリナスがやられること数回、少なくとも2100ターンはやり込んだという弟に脱帽！」。と3通に分けてマリナスが成長していく様子が届けられた。攻略担当のマッスルさん、これはどうですか？ 「マリナスは攻撃できんので相手から攻撃されるのを繰り返して経験値を稼ぐんじゃが、ここまでするのは途方もない時間がかかるぞ」ってことは、これはスゴイ？「うーんぁ。でもなぁ、あんまイミない」。…とりあえず、弟の忠義と献身をほめてあげてください。

最終結果
Lv20
HP34
おつかれさまでした



20点
投稿：eメール

GC テイルズ オブ シンフォニア

最大ヒット数2196

千葉県／トララさん

「ニンドリ編集部のみなさまこんにちはー。以前ドリテク係に、シンフォニアの最大ヒット数2196を出しましたとはがきを出したのですが、その証拠写真をお送りします。アワーグラスを30個使ったので、もう思い残すことはありません。戦った相手はフラノール周辺に出現するシルルスです。ドラゴンではランクをマニアにしても途中で死んでしまうので、よりHPと防御力が高く、サイズの大きい敵を選びました」。前回ヒット数ネタをやった時は、3ケタどまりだったと思うんだけど、いきなりケタの違うヒット数…。これは、スゴイ。アワーグラスを30個集めたのもすごいぞ（笑） う～ん…オールデバイド+アワーグラス30個を使ってダメージを抑えてこれか。…これを超えるには、攻撃力を低くする育成をしたチームで同じようにアイテムを使うしかないか!? 超えろというにはあまりにも高い壁だが、挑戦する気がわいてこないか？

チャレンジ！ 2196ヒットを超えろ！



20点
投稿：ハガキ

みんなからのドリテク ドリプレ大募集

皆からの問絶テクニックの投稿を随時募集中!! 大ネタ小ネタ、どこからともなく突っ込みが入るほどくだらないテクでもOK!! テクを見つけたら、どんどん鮮果場に出荷（投稿）してきてちょうだい。送ってもらったテクは、中身に応じて等級付けして、等級に応じたモノをプレゼントするぞ。右記の要領で、1:テクを発見したゲームのタイトル、2:内容、3:自分の住所、氏名、年齢、電話番号を記入して送ってほしい。なお、ドリテクに関する電話での質問には答えられないこともあるので、あらかじめご了承くだされ。

ドリテクランク		
	特秀	1万円分のおもちゃ券(など)
	秀	5千円分のおもちゃ券
	優	3千円分のおもちゃ券
	良	千円分のおもちゃ券
	可	時価

ドリプレランク		
	ドリアン	なんかいいもの
	さくらんぼ	10～50点
	バナナ	1～10点

FAXのあて先：03-3556-3287
Eメールのあて先：doritech@nindori.com

はがきの書き方

おもて

切手
102-0083
東京都千代田区
こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
(株)ambit
ニンテンドードリーム編集部
「ドリテク」係

うら

1：jonaサンへようこそ
2：ヒロインの誰とも会わずにビルにろう城し続けると、3月から第2こうじ町ビル1Fにジョナサンが開店し、ニンドリ編集者が出没するようになる
3:〒102-0083
東京都千代田区こうじ町3-4
一休 上人 P.N.和尚
電話03-3556-3313

ハミダシ鮮果寺

↙トの姿が見られる。また、核保存塔B2のエレベータホールの東の壁に張り付くと、オタコンの姿が見られるぞ。東京都／スネークマンショゥさん。

ドリ～ムキングダム
DREAM KINGDOM

読者が作るイラストコーナー。略して「ドリキン」！



ドリキン表彰台

Vol.112の受賞者

福岡県／わっぷさん
千葉県／俺三忍さん
神奈川県／智さん
神奈川県／有賀八十八さん
山梨県／あぐりさん

表彰された方には特製記念品を差し上げます！

職場の近くに、「コトブキ薬局」というのがあります。きっと、店の奥ではシルクハットのカメのじーさんが、薬を調合して… ふふふ… うふふふふふ、…
アズマ フースケ（壊れぎみ）

ケイ大佐
先日行われた『PSO EP3』のオンラインイベント(P112参照)で、ドリキンで投稿してくれている人たちにも出会うことができました。普段は会える機会なんてなかなかないので、楽しかったです。今度あったらゆっくり話しましょうね。



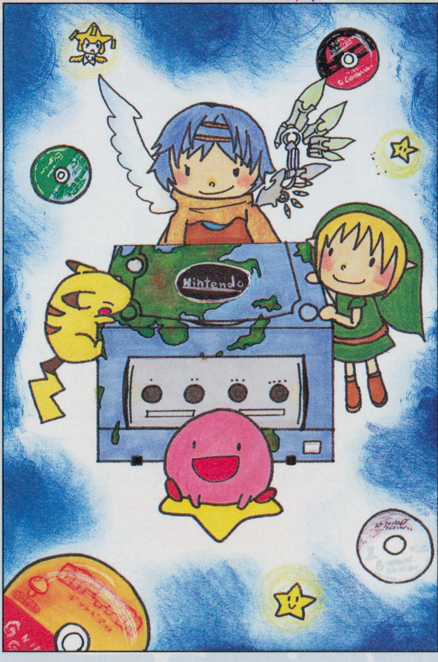
◆プレイした人は、1人プレイの面白さが伝わっているみたいですね。1人で4人のリンクを操って冒険！しかも『神々トライフォース』風の感覚。面白いですよ～

今月のイチオシ！ 福岡県／わっぷさん



◆「色っぽい感じを目指しました。でも実はしいなを描くの苦手なんです（黒髪が…）」だって。いやいやそんなご謙遜を。流し目の感じなんてチョー色っぽいです！もう少し胸元の下の方まで描いてくれたら…（オイ！）

秋田県／クラクラさん



◆「ゲームって、機械の中にディスクを入れるだけで、いろんな世界に行けてすごいなーとか思ってました。」とか。なるほど！そこでキューブを地球に見立てて、みんながそこに住んでいるっていうイメージなんだね

埼玉県／青空ひつじさん



◆最初は失敗作…と思っていたけれど、背景をクレヨンでグリグリと塗っていたらいい感じに仕上がった作品なんだとか。怪我の功名ってヤツですね（笑）。トランセルとコクーンなのに不敵に笑ってる女の子がグッド！

DK 千葉県／俺三忍さん

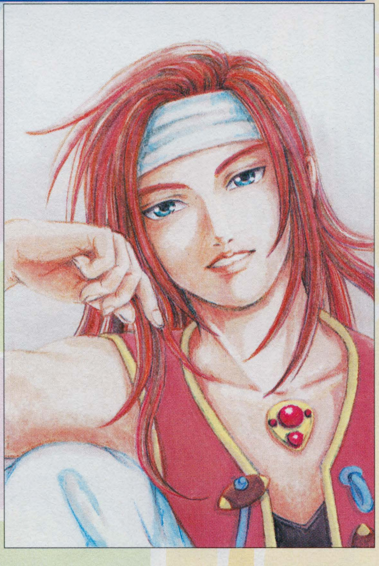
キングサイズ

厳選イラストを特大サイズで掲載！ドリキンのベストナイン!!



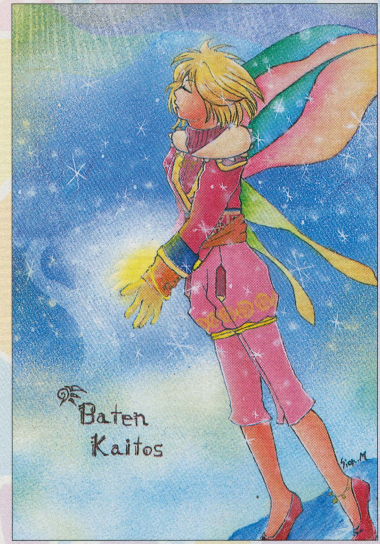
京都府／白鷺みかんさん

➡『逆転裁判2』の魔術師マックスとサーカス団の猛獣使いミリカちゃん。マックスっていいキャラしてるよね〜。「ゴージャス！」ってセリフが頭に残るしね



岡山県／しるびあんさん

⬅色っぽい雰囲気のゼロスを描きたかったとか。なんだか品もよくなってるみたいです…



栃木県／森崎紫苑さん

⬅最近プレイを始めて大ハマリ中だとか。氷の国ワズンの「空・雪・大地」をイメージして描いてくれました。でもシェラは永遠のライバルなんだって。カラスは渡さないって（笑）



DK 神奈川県／智さん

➡初めて使ったという画材、アクリルガッシュで描いてくれました。『ポケ風FR／LG』のライバルです



栃木県／夢之助さん

⬅タイトルは「仮面の検事」。『逆転3』のゴドーさんです。「こんなかっこいいキャラがいていいですかね？」ということで、ハードボイルドを目指して描いてくれました



宮城県／ラナ犬さん

⬅『ポケモンバトル2』と『スマブラ』のポケモンバトルを楽しんでるようです。イラストのイメージもそこからだね。どうでもいいけど、ハガキの裏の「ピチューは便秘中」に笑いました



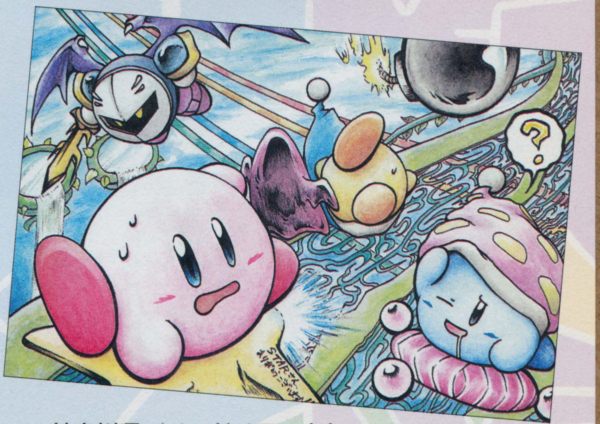
大阪府／はるさめまななさん

⬅『4つの剣＋』を楽しんでいるようですね。ナビトラッカーズで、テトラに名前を呼んでもらって大コーフンとか。本名が2文字なのでちょうどいいそうです。俺もだよ〜！



徳島県／みるくるみさん

⬅「『TOS』より。「中央の一番大きく描いてあるのは、ちょっと育った17〜18歳ぐらいのジーニアスです。ゼロスくんもビックリってくらいの美青年になるにちがいない！」だって



神奈川県／インドリアンさん

⬆『鏡の大迷宮』の発売が延びちゃった（もう発売したけどね）ので、『エアライド』のクリアチェッカーを消してまた埋めたりしているそうです。好きだね〜

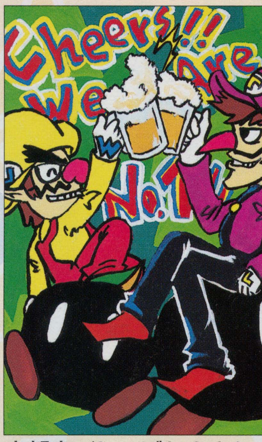
クィーンサイズ

バラエティに富んだすばらしい投稿作品たち。とくとご覧あれ！



茨城県／葉月みかさん

◆トレーナーとポケモンたち。そこにある愛情が表現されているような気がします。あたたかい感じのイラストだもんね



京都府／しょぼたまさん

◆勝負の後の1杯。祝杯って感じで描いてくれたそうです。編集部でもしめ切りが終わるとだいたい1杯呑みに行きます。徹夜明けで…（笑）



埼玉県／エダッチさん

◆『ぷよぷよフィーバー』の記事をみて、『ぷよぷよ』がやりたくなり、N64の『ぷよSUN』をプレイ。で、イラストが描きたくなったとか



和歌山県／まさきねむさん

◆『逆転裁判』の御剣とメイ。いつから面識があるんだろう…ということで、○年前というイメージで描いてくれました



福島県／ZENZO→さん＆岡山県／魔神太樟さん

◆左がZENZO→さん、右が魔神さんです



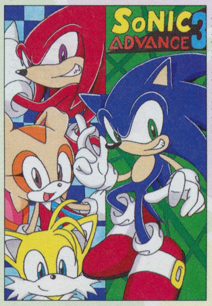
愛知県／HALさん

◆『バテン』のキャッチコピーが好きだとか



福島県／こめさん

◆春っぽい（？）『ストリートファイター』キャラたち。ええと…ピンクの服だからかな？



北海道／青空太陽さん

◆すみません。エミーとクリーム…よく間違えてました。左の真ん中にいるのはクリームです！



東京都／ヨパちゃん

◆タイトルは「輝く大地に」。フシギバナです



東京都／冴輝一馬さん

◆新入生へのメッセージイラスト。春は心機一転の季節だもんね。オレは相変わらずですが（笑）



千葉県／黄ルピーさん

◆紫のリンクってなじみのない色だけど、任天堂ハードには付き物の色だから違和感ないよね



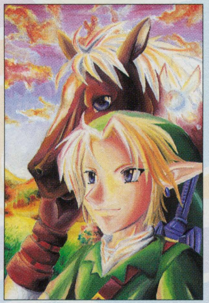
岡山県／Lilyさん

◆『風タク』でエポナに乗りたかった…でもブタにも乗ってみたい！という気持ちがこもってます



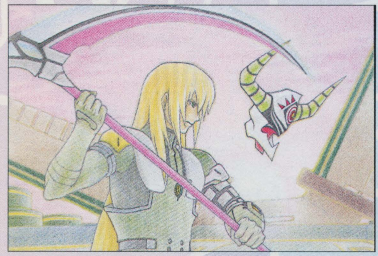
愛知県／星井みかんさん

◆『ポケコロ』の購入をまだ悩んでいるそうです。たぶん買うだろうとのことですけど（笑）



京都府／アロエさん

◆アクリルガッシュで手描き感にこだわった作品



山形県／GINさん

◆ソウルイーターとラヴァーナが禍々しい！



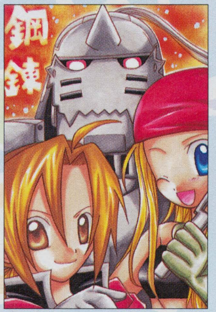
神奈川県／とおりゅうらふうさん

◆『天外Ⅲ』のGC発売中止！ショックです。ひどいです。なんとかなりませんハドソンさん？



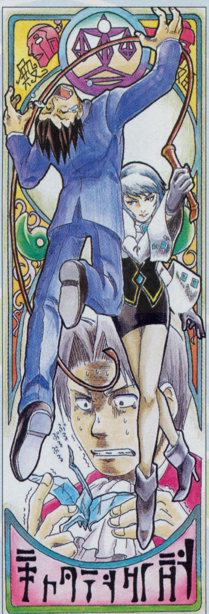
静岡県／マイブルさん

◆「男なんて女の人形」がテーマ…じゃないです



兵庫県／新谷ハルナさん

◆GBAの『ハガレン』に期待を込めて描いてくれました。エアブラシも使ったんだね



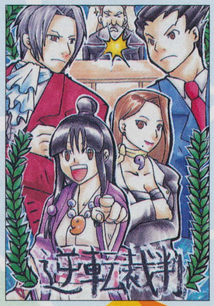
DK 神奈川県／有賀八十八さん

◆110号のあいかあかねさんの作品に衝撃を受けて縦長に！内容もスゴイっすね



大分県／GAAさん

◆初めて買ったというパステルを使った渾身の作品。『FFTA』のモンブランです



愛知県／くちグセさん

◆HPで体験版をプレイして『逆転』にハマったとか。やってみると面白さがわかるでしょ？



岐阜県／天凪しゅうさん

◆ペンネームの誤植…すいませんでした！



埼玉県／寿さん

◆『FFTA』をプレイ。楽しんでるようですね。がんばりやさんのマーシュが好きだって

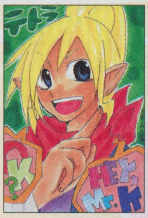
ジャックサイズ　ごめんなさいの極小サイズ。でもでもすばらしい力作たち！



埼玉県／あいかあかねさん
緑の日が近いので緑なキャラで！



東京都／山猫真さん
『バテン』のリュードです



滋賀県／海神竜馬さん
「アネキ最高！」だって



鹿児島県／瑞綺椎風さん
『逆転2』マックス。素の時がね…



福岡県／アツさん
チャツボ姉さん…いいですよ〜



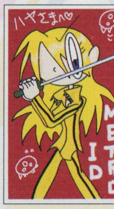
熊本県／森響かのんさん
寂しげなサリアの表情が…



北海道／卯月あき
『マリカDD』キノピコ愛！



大阪府／神堂 雅さん
今回はケント紙に挑戦してくれました



神奈川県／真熊さん
「キルビル」ならぬキルメトロイド



北海道／蒼夜小次郎さん
トランプの絵札風『FE』キャラ



滋賀県／ほうぷさん
未プレイの『烈火』がやりたいとか



東京都／松任谷ヒカル&ナメ子さん
俺のリクが欲しい？ じゃマリオで！



富山県／popoさん
貸したら友人もハマったとか



神奈川県／海猫みゆうさん
復讐に燃える『バテン』のカラス



広島県／macさん
ファミミニの『アイスクライマー』！



神奈川県／YUEさん
『エグゼ』の今後の展開にも期待！



兵庫県／シェパードさん
おまわりさん、とたけけにたぬきち。どことなくリアルだよね…



宮崎県／アメーバさん
ニンドリ歴2年余り。その間にお世話になった人たちだって



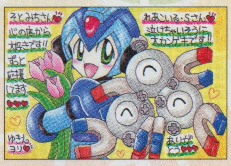
愛知県／かわせみさん
一時はどうなるかと…無事発売！



岐阜県／黒田あずみさん
『ハガレン』のエドとアルです



静岡県／おっぺけぺーさん
ゼロスくんへの愛が満載！



三重県／田村幸恵さん
『ロックマンX』もそろそろ情報が…？



神奈川県／山本是朗（旧名ぜろ☆ゼロ）さん
夢をあきらめるな！ のメッセージ



大阪府／涼森神羅さん
期待の『ホームランド』だね



岩手県／あすなろさん&マイマイさん
桜はきれいだったよね〜



埼玉県／茉莉花さん
春らしくレンゲ畑でプチプチ君



長野県／にゃお子さん
回復アイテムが楽しいよねー



兵庫県／霧城息吹さん
もしかして酒飲んでます？

アンダーイレブン　11歳以下の人たちオンリーのコーナー。投稿するときに年齢も書いてね。



➡ものすごく雰囲気のある作品。画材もなかなか…
和歌山県／みぃみぃさん（10）



静岡県／むーちゃんさん（11）
⬅しいなVSコレット。ドジっ子対決だって



静岡県／なかじまゆかなさん（6）
⬅超キュートなイラスト。春らしいチューリップに、ツクシの子みたいなディグダもいいね



北海道／まげひよこさん（11）
⬅お姉さんからコピックを借りて塗ったとか



宮城県／オリマン2さん（11）
⬅水に映ったピクミンたち。面白い構図です



大阪府／くりふみなさん（11）
⬆いまごろはカービィにハマってる？



宮城県／朱雀あてなさん（11）
⬅『FE烈火』のレベッカだね

和歌山県／マリサンさん（8）
⬅こうしてみるとダンディかもね

栃木県／加藤頼さん（6）
⬅カイオーガ&ロックマン…。組み合わせがすごいんですけど（笑）

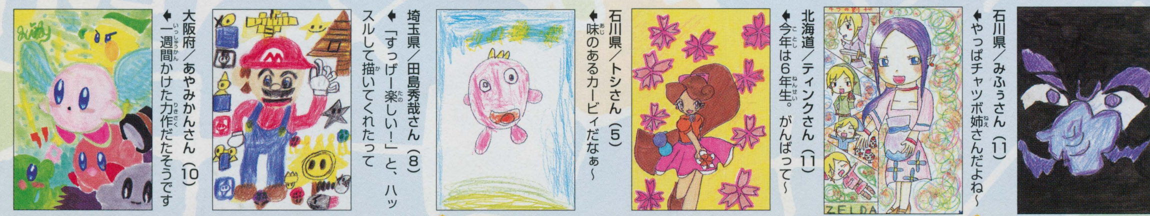
東京都／すだこさん（11）
⬅『ハガレン』主人公のエドだね

大阪府／りさりんさん（10）
⬅ロイドとコレット。幸せそう〜

大阪府／ヌスーピーさん（9）
⬅大人気の『ナルト』です



北海道／星野ざくろさん（11）
⬆『ポケFR／LG』で白熱のバトル！



岡山県／けーさん（6）
⬅おお！カッコいいワリオです

石川県／みふぅさん（11）
⬅やっぱチャツボ姉さんだよね〜

北海道／ティンクさん（11）
⬅今年は6年生。がんばって〜

石川県／トシさん（5）
⬅味のあるカービィだなぁ〜

埼玉県／田島秀哉さん（8）
⬅「すっげー楽しい！」と、ハッスルして描いてくれたって

大阪府／あやみかんさん（10）
⬅一週間かけた力作だそうです

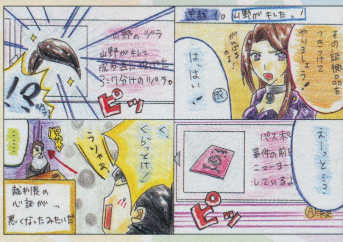
カートゥーンランド

4コママンガの部屋。プチ笑いから爆笑ネタまでどんどん募集中！



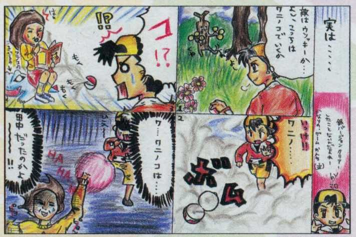
福島県／藤野カンナさん

◆『風のタクト』の海賊団ネタ。えぇ～テトラがステテコパンツ～？ っちゅーか、3コマ目のリンクってば…そんなことで超真剣な表情！



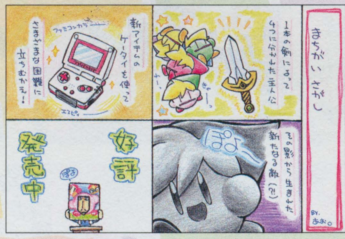
◆サイバンチョに喰らわしてどうする。実はちょっとうれしかったり…ね

北海道／きらめ。さん



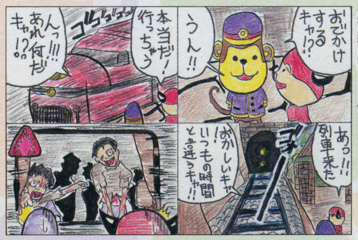
◆ええ～？ そんなところにまでニンドリーナ田中が!? バイト中か？

大阪府／マロさん



◆むむむ。「まちがいさがし」と言うよりは、「あってるとこさがし」では…

岐阜県／蒼碧ユウキさん



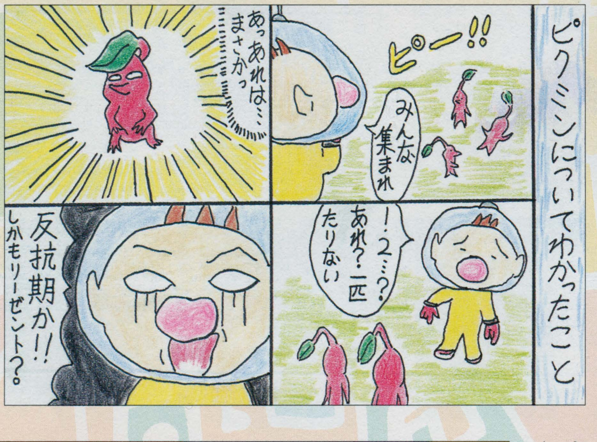
◆『バイオ0』のゾンビ列車が村に！ そして駅員さんと主人公がサバイバル！

東京都／バナナ係さん



山梨県／あぐりさん

◆ギバリの装備品「金魚鉢」。っていうか、これはどうやって装備するんだ？ やっぱこうするしか…



神奈川県／タコ・カイ・ナさん

◆ついにピクミンが反抗期に！ ピクピク暴走族となってルーイに襲いかかる！ そんなとき、熱血先生のオリマーが「人という字は…」と…



高知県／みどりんごさん

◆キャプテン・ファルコン暗殺のために生み出されたブラッド・ファルコン。実はまだ4歳。まだまだ子供なのだよ



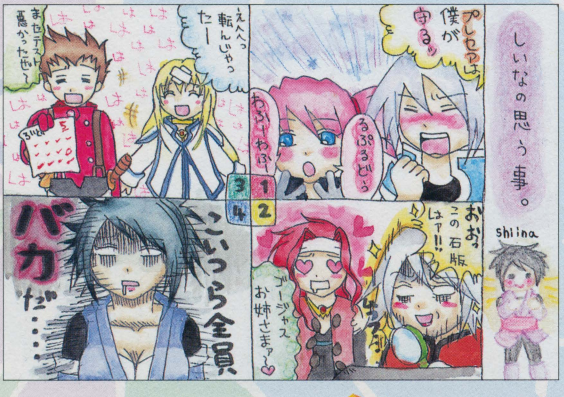
◆ネスの父ちゃん!? この番号を知っていればいつでもセーブが…

神奈川県／れっさぁパンダさん



◆くりきんとん、タマゴボーロ…。戦闘終了時になんだかほのぼのですねぇ

北海道／皇緑屍ハルさん



茨城県／ホワイティー姉歯さん

◆あああああ。気づいてしまいましたか。ついに分かってしまいましたかっ！ 確かにこれだけ見るとアホの集団のような…（笑）



千葉県／犬飼鈴助さん

◆そういえば緑っていないもんなぁ…。まさかこんな所に存在していたとは！ その切なさこそルイージの宿命！ 泣け！ 泣くんだ弟よ！

合作ランド

3人以上の合作作品。ユニット名も描いてね！



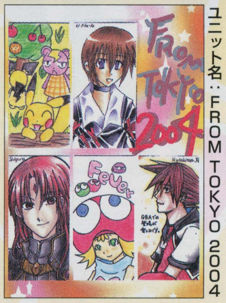
◆卒業記念に合作してくれたそうです。テーマは「カービィのクッキング」
ユニット名：ねこレンジャーQ



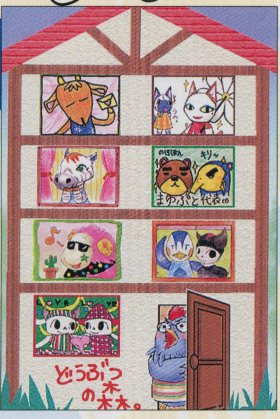
◆学校で合作したそうです
ユニット名：杏パフェ☆柊と梅入り



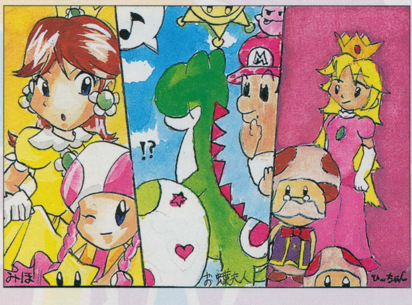
◆4月から6年生になった4人組だって
ユニット名：仲良し四人組



◆無事に高校受験が終わったので、小学校からの友人たちと合作してくれました！
ユニット名：FROM TOKYO 2004



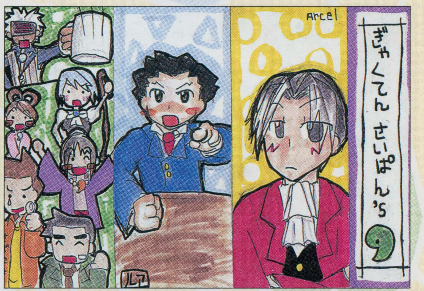
◆9人中の5人が受験生になったそうです。いろいろ大変だろうけどがんばってね～
ユニット名：しなーひみΩ



◆3人で描いてくれた合作作品。それぞれの色合いがとってもいい感じになってますよね
ユニット名：ニンテンドーフレンズ



◆『ポケコロ』『ナルト』『FE』ですね
ユニット名：rilation



◆学校の『逆転裁判』好きの3人が集まって描いてくれたという作品。なるほど～
ユニット名：ぎゃくてんさいぱん'S

しんえいたい

読者から読者へのファンレター。熱い思いを届けましょう！



北海道／古寺季紅さん



新潟県／新味さん



富山県／ティアラさん



山口県／裕貴さん



大阪府／ドリキンLOVEさん



岩手県／柊介さん

ブッチぎれ！

ちょっとイっちゃったイラストコーナー。天然さんも大歓迎！



宮城県／オスカーさん

◆「キンニク オーラが世界を救う」って、キンニクねーじゃん！ めちゃくちゃ貧相な体じゃねぇかよ！



愛知県／ 悪ヲさん

◆なんじゃそりゃー！ こうなるとものすごく老けた感じがするんだけど…。神経痛とかありそうだし

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズのみ。テーマは自由）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集。各イラストの裏には必ずペンネームと、お住まいの都道府県名を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。（また賞品送付用に住所と本名も書いてあるとなお良）。封筒で送る場合は複数のイラストをまとめてもOKですが「ドリキン」コーナー以外の投稿とは一緒にしないでください。

採用者の中から、毎号若干名の方を表彰し、ニンドリ特製の記念品を贈呈します！

しめきり
Vol.114は5月21日必着
Vol.115は6月4日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「ドリキン」係



ドリキン掲示板

こんな所に突然登場！ 新コーナーを始めてみました。投稿している読者のみなさんから送られてくるご意見や質問に答えたり、ちょっとした連絡事項などをお伝えする超ミニミニコーナーです！ このコーナーに関して聞いてみたいことがある方は、どしどしおハガキを送ってください！ スペースの都合上、あんまり込み入った話はできないけどね～

はみだしNEWS

任天堂では2003年1月からの1年間を、ファミコン生誕20周年キャンペーン期間として設置。ファミコンミニの発売も、このキャンペーンの一環として行われているものなのだ。…ということは、5月に第2弾が発売されたあとも、あと2ケ月残ってるよね。もしかしたら7月に第3弾を出して20周年をフィナーレ、なんてことも…？　それとも何かまだ別企画が？

任天堂ゲームの周辺情報からイベント＆グッズまで、最新ニュースをまとめてお届け!!

ニンドリスクランブル
Nintendo DREAM SCRAMBLE

今回のアイドリング



地元の駅にある公衆トイレです。コレット、ウォシュレット…なんとなく名前は似てますけどねぇ（埼玉県／ツバサさん）

●トップニュース

ファミコンミニ第2弾、5月21日に発売決定



今年2月に発売され、あっという間に合計100万本の大ヒットとなったファミコンミニ。今回、ユーザーからのシリーズ化を望む声に応える形で、第2弾10作品が発表されたのだ。前回と同じく、透明パッケージ入りの愛蔵仕様。ナンバリングも第1弾から続く11～20となっているのだ。



ポイント1 シンプル＆対戦プレイが楽しいラインナップ

任天堂からのリリースによれば、今回のラインナップのポイントとして、「操作が簡単で気軽に遊べるもの」と、「対戦プレイが楽しいもの」を中心にセレクトしたとのこと。結果、アクション要素が比較的高く、バラエティに富んだゲーム性のものがラインアップに揃っているぞ。

ポイント2 カプコン、コナミのタイトルも仲間入り

第1弾ではハドソン、ナムコの2社のみだったサードパーティタイトル。この第2弾ではさらにカプコン、コナミの2社が加わった。カプコンからは、高い難易度と中毒性が今も語り草になる『魔界村』。電源を切ると最初からやり直さなければいけないため、何日もファミコンを付けっ放しの人が続出したという逸話もある怪作。コナミからは、『ツインビー』と『ゴエモン』の2大看板作品が。どちらもコナミの職人芸的な技術力の高さが垣間見られたアクションの名作だ。



↑当時を再現した懐かしいこのパッケージ！

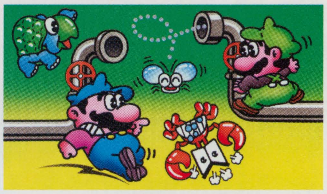
ポイント3 税込み2000円になって実質100円値下げ！

任天堂では4月から実施された総額表示方式にのっとって、これまでの税別表記から税込表記に切り替える際、値段を据え置いて実質な値下げを行っている。ファミコンミニも、2000円（込）となるので、ちょっとお得に。

マリオ＆ルイージの初共演作！

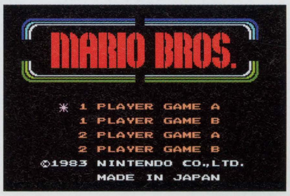
マリオブラザーズ

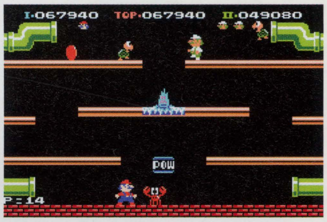
83年9月9日発売／任天堂



『ドンキーコング』でデビューしたキャラクタ「マリオ」が一躍人気となった名作アクション。2人同時プレイの醍醐味を味わえる作品だ。本作から弟「ルイージ」も登場。

➡ジャンル（アクション）
プレイ人数（1～2人）

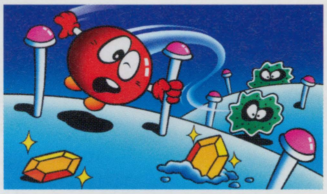




金塊をみつけて絵を完成させよう

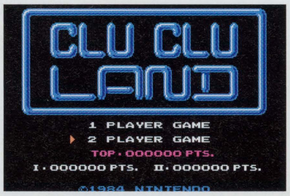
クルクルランド

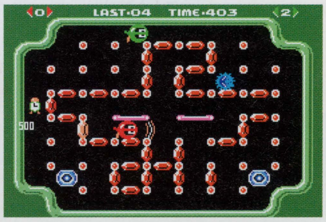
84年11月22日発売／任天堂



画面内に並んだポールを使って方向転換しながら、隠された金塊を探していくアクション。動き出したら止まらない主人公「グルッピー」を思い通りに操作できるかがカギ。

➡ジャンル（アクション）
プレイ人数（1～2人）





割るか割られるかの大空中戦！

バルーンファイト

85年1月22日発売／任天堂



2つの風船を背負い割られないように相手を倒すアクション。当時『アイスクライマー』と共に対戦ゲームとしても人気だった。慣性を採り入れたもどかしい操作感も秀逸。

➡ジャンル（アクション）
プレイ人数（1～2人）





ビル壊しまくりのそう快アクション

レッキングクルー

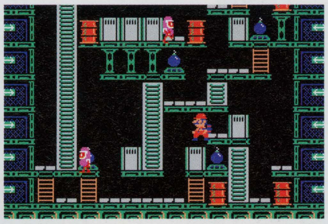
85年6月18日発売／任天堂



マリオとルイージがビルの解体屋となって、敵を避けながらすべての壁を壊すアクション。デザイン機能付きで、作成したオリジナル面を友達同士でプレイしあうことも可能。

➡ジャンル（アクション）プレイ人数（1～2人）





超難度なのになぜかハマる！

魔界村

86年6月13日発売／カプコン



大魔王に連れ去られたプリンセスを救うため、聖なる鎧に身を包んだアーサーが魔物たちに戦いを挑むアクション。アーケードからの移植で、世界観を忠実に再現していた。

➡ジャンル（アクション）プレイ人数（1～2人）

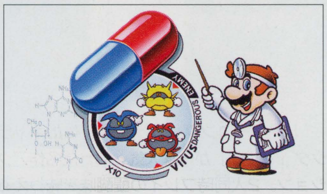




任天堂アクションパズルの原点

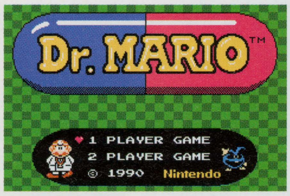
ドクターマリオ

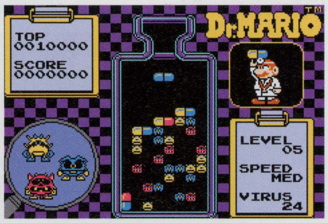
90年7月27日発売／任天堂



お医者さんになったマリオが、ビンの中にいるウイルスに薬を投げて退治するパズルゲーム。最近ではGBA『メイドインワリオ』にてアレンジ版が収録されていた。

➡ジャンル（パズル）プレイ人数（1～2人）

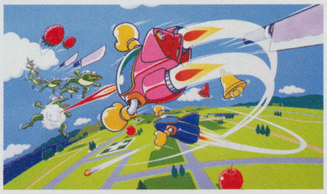




POPな正統派シューティング

ツインビー

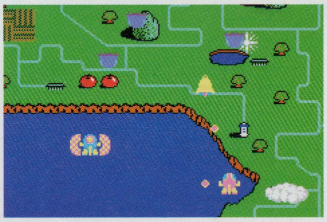
86年1月4日発売／コナミ



ツインビーや、ユニークな敵キャラが人気だったシューティング。2人同時プレイで遊べるので、協力プレイやアイテムの奪い合いで、熱くなること間違いなし！

➡ジャンル（シューティング）プレイ人数（1～2人）





モリを武器に地底でモンスター退治

ディグダグ

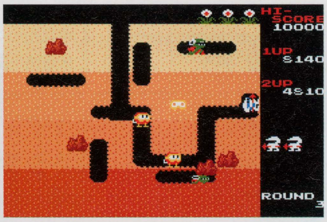
85年6月4日発売／ナムコ



地底を掘り進みながら、出会ったモンスターをモリで刺して膨らまして倒していく。地中に埋まっている岩の下を掘れば、落下させてモンスターを倒すこともできる。

➡ジャンル（アクション）プレイ人数（1～2人）





2Mの大容量が話題になった

がんばれゴエモン！ からくり道中

86年7月30日発売／コナミ



ファミコン初の2Mという大容量ROMが話題になったアクションアドベンチャー。基本的にはジャンプと攻撃の2つの動作で、通行手形を探して先へ進む。その後、コナミの看板ゲームのひとつとなる記念すべき1作目。

➡ジャンル（アドベンチャー）プレイ人数（1人用）

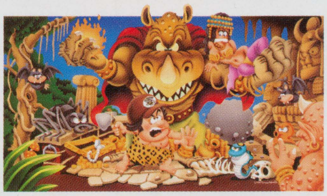




ハドソン往年の名作アクション

高橋名人の冒険島

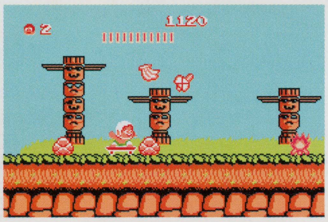
86年9月12日発売／ハドソン



発売当時、人気絶頂だった高橋名人を主人公に起用したアクションで、ミリオンセラーとなった。冒険島を舞台に、行く手を阻むさまざまな敵を倒し、恋人ティナを救い出せ!!

➡ジャンル（アクション）プレイ人数（1人用）





第1弾は5月20日で販売受注終了

第1弾のラインナップは第2弾の発売を持って販売受注が終了となるため、買おうと思っている人はお早めに。また、ファミコンミニ第1弾の10タイトルすべてをクラブニンテンドーに登録するともれなくもらえる「コレクションBOX」の締め切りが迫っているので、狙っている人は早めに登録を！

クラブニンテンドー特典

「コレクションBOX」

受付は4月30日まで！



➡第1弾タイトルが10本、美しく収納できる特製のコレクションBOX。反響しだいでは第2弾でも同じ企画が？（というか、絶対必要だよね～）

はみだしNEWS

GB『ちっちゃいエイリアン』を手掛けた㈱クリーチャーズがアニメーション制作を手掛けたNHKみんなのうた「とのさまガエル」が4月から5月末まで放送中。独特のタッチで知られる漫画家しりあがり寿さんの楽しいキャラクタがたくさん登場するユニークな作品になっている。放送時間等は、公式ホームページ（http://www.nhk.or.jp/minna/）でチェック！

はみだしNEWS

ハドソンがGC、PS2で発売予定だった『天外魔境Ⅲ NAMIDA』について、GC版の開発中止を発表した。その理由としては、ゲーム内容が予想以上に膨大になったことと、クオリティの向上を含めて再検討し、両機種で制作することが非常に困難であるとの結論に達したからとのこと。諸事情があるにせよ、一部のファンを悲しませる結果になったことは本当に残念だ。

●グッズ

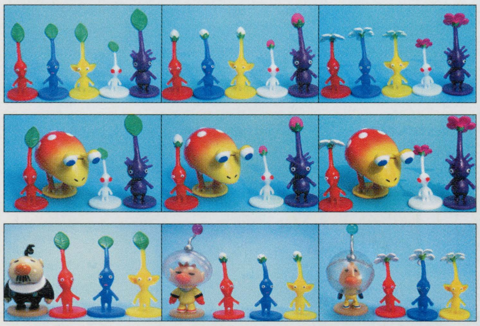
ちっちゃくて可愛いピクミンたちが実寸大の食玩で登場！
「ピクミン2」コレクションフィギュア1

（株）アガツマから『ピクミン2』の可愛いキャラのミニフィギュアセットが入った食玩「ピクミン2　コレクションフィギュア1」が発売される。実際のピクミンたちの大きさをそのまま再現したところがポイントだ。



●フィギュアの組み合わせは9種類！＋シークレット（1＋2種類）

⬇全国のコンビニおよびゲームショップにて販売されるとのこと。なお、ここに掲載したほかにも、シークレットが存在する



このほかに秘密のキャラクターも

●ピクミンは葉っぱ、つぼみ、花の3タイプ



⬅『2』で登場する5色のピクミンがすべてフィギュアになっているぞ

●ピクミン2 コレクションフィギュア１
●発売元：（株）アガツマ
●発売日：5月17日（水）
●価格：263円（込）

●トピックス

『PSO EP1&2』に追加クエスト「EP2チャレンジステージ5／制御塔」

『PSO EP2』で好評のオンラインクエスト「EP2・チャレンジ ステージ5/制御塔」が配信中。今回の舞台は、史上最高の難度を誇る「制御塔」。最強のエネミーと過酷なトラップがプレイヤーを待ち受ける、超難解な試練になるようだ。



⬅見事ステージ5をクリアすると、全ステージにおける総合評価が発表されるとのこと

●BOOK

『メタルギアソリッド』のアートワーク満載「新川洋司 画集 改訂版」

『メタルギア ソリッド』シリーズのアートワークを手掛ける新川洋司さんの、絶版となっていた画集が、『メタルギア ソリッド　ザ・ツインスネークス』とともに復活した。改訂版として、近年描かれた最新イラストを追加収録。さらに新川氏念願の、バンドデシネの大御所「エンキ・ビラル」氏との対談を実現するなど、コアなファンにはたまらないディープな一冊となっている。



●発売元：ソフトバンクパブリッシング
●価格：3045円（込）　●発売中

●トピックス

任天堂ゲームセミナー2004 受講生募集中！

任天堂のゲーム開発者が講師を務める「任天堂ゲームセミナー2004」が受講生を募集中。これは任天堂が将来のゲーム開発者を育成するために、講義はもちろんゲーム制作に必要な機材・環境を全面的にサポートしていくもの。定員は30名で、対象となるのは、首都圏在住の大学生・専門学校生など。セミナーの実施場所は任天堂の事務所で、期間は6月中旬から来年3月まで。オンラインエントリーでの受付となっている。

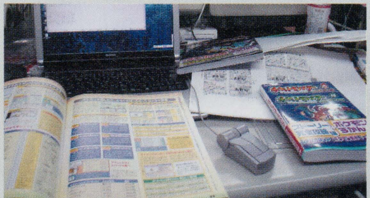


⬅⬇エントリーは5月10日締め切り。その後試験・面接がある

●任天堂ホームページ
http://www.nintendo.co.jp/

トランセル種市 Presents! ポケモン堂プチ

今号はニンドリの仕事はちょっとお休みして、『FR・LG』全国ずかん攻略本の仕事をメインに。この本はずかん以外にも、ポケモンの育成やバトルについても詳しく書いているから、これからバトルを始める人の参考書になればうれしいかな。もちろん上級者も納得！（5月21日発売だよ）



⬅おかげで机の上はポケモンの本だらけ。整理しなくちゃ！

ポケモンのシールをはって遊ぶ「パノラマペタペタシールストーリー」発売

ハガキの横長2倍サイズのパノラマイラストカードに、ポケモンのシールを好きな場所にはって遊べる「パノラマペタペタシールストーリー」。『ルビー・サファイア』のポケモンのシールが入ったホウエン地方編と、『FR・LG』のポケモンのシールが入ったカントー編の2種類を発売。



カントー＆ホウエンの2種類を発売！

⬆4月28日（水）発売で、価格は各315円（込）。シールは各パックに36枚入っており、人気のポケモンがズラリ登場！

ポケモンアニメ新主題歌が収録されたマキシシングルが4月28日発売

4月からオンエアされているTVアニメポケットモンスターの新オープニング＆エンディングテーマ、「チャレンジャー!!／スマイル」のマキシシングルが4月28日に発売される。人気の「ポケモン言えるかな？2004」も収録されているぞ。



新曲4曲＋カラオケつきのマキシシングル



⬆➡裏表のダブルジャケットが目印で価格は1365円（込）。「ポケモン言えるかな？2004」はKABAちゃん初のソロデビューで、振り付けも担当している

●レポート

GBAでマンガが読める アドバンスコミックテスト版体験レポート



(株)am3から発売中のアドバンスムービーアダプタを使ってGBAでマンガを読むことができる「アドバンスコミック」のテスト版が編集部に届いたので、さっそく体験してみたぞ。なんと中にはみずすリンクの4コマも!?

アドバンスコミックを見るために必要なもの

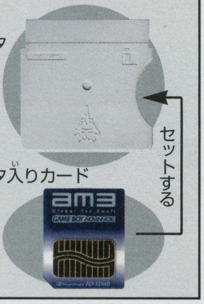
●GBAまたはGBA-SP本体

●アドバンスムービーアダプタ

GBA本体のカートリッジ挿入口にセットして使用。「名探偵コナン」など第1話のスペシャルパックでセット販売もされている

●アドバンスコミックのデータ入りカード

マンガのデータはアドバンスムービーカードと同じ、スマートメディアに収録。収録コンテンツはダウンロード販売などを予定



News DREAMがアドバンスコミックに!?



➡いきなりの商品化第一弾!? ではありませんのであしからず…

これは閲覧ソフトを開発した(株)セルシスさんのご厚意で、サンプルとして作ってもらったもの。その予想以上に綺麗な画面に一同ビックリ！ 元々パソコン上で彩色したものなので、色映えも鮮やかなのだ。



けっこうイケてる!?

⬅GBAに表示された画面を撮影したもの。みすリンも「これ欲しい〜」と大絶賛でした

目の動きに合わせ画面がコマを移動

アドバンスコミックの特徴は、通常の複雑なコマ割のマンガにも対応していること。GBAの小さな画面でも読めるように、視線の動きに合わせて画面表示が切り替わる（右の連続写真を参照）。読みにくいフキダシの拡大や、コマを戻すなどの作業も自在に可能。



➡特殊なデータの保存形式で、画面のドット（ギザギザ）もあまり目立たない。今回はGBA-SPでの体験だったが、バックライトのないGBAはちょっと厳しいかも

画面の流れ



⬆ボタンを押すことでセリフを追う視線が移動していく。大きなコマは分割スクロールで表示される

どんなマンガが、いくらで見られる？

現在のところ、アドバンスコミックのコンテンツはまだ未定。夏に稼動予定のアドバンスガチャガチャで、数百円でダウンロード販売を計画中とのこと。続報を待て！



アドバンスムービー 名探偵コナンキャンペーン実施中

毎月新作が発売中のアドバンスムービー、今月は初の1時間収録ムービーが「名探偵コナン」第11話として登場する。また、映画公開に合わせて特製バインダーがもらえるキャンペーンが実施中だ。

買ったその場で特製バインダーがもらえる！

●キャンペーン対象商品はこの2つの商品



●名探偵コナン第1話スペシャルパック「ジェットコースター殺人事件」
●アドバンスムービーアダプタ付き
●価格：3990円（込）



●名探偵コナン第11話「ピアノソナタ『月光』殺人事件」
●64MBメディア・1時間収録
●3969円（込）



⬆ムービーカード16枚を収録可能。在庫があるかお店で確認してね

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋

アドバンスコミック



※アドバンスコミックには そういうシステムはありません。

ギリギリスクランブル

いよいよ来月はE3!
今回の見どころを大予想!?

世界最大のゲーム見本市E3がいよいよ5月12日から開催。話題の中心はやはり2画面液晶携帯ゲーム機「ニンテンドー・ディーエス」の世界初公開。プレイアブル出展が明らかになっているが、編集部はその中にサードパーティのタイトルも含まれると予想。また、一部新聞報道であったキューブの新周辺機器も要チェック。直感では、無線通信ではないかと予想するが…真実は次号で明らかに!!

はみだしNEWS

お詫びと訂正・前号ニンドリスクランブルP124の記事中で「星のカービィ」特典CDの入手方法として「同梱ハガキにシリアルナンバーを書き込む」という記述がありますがこれは「同梱ハガキにシリアルナンバーのシールを貼る」の誤りです。ここに訂正してお詫び申し上げます。…応募締め切りは4月30日なので、購入した人は忘れずに！

ぞくぞくと発売される 4・5月の攻略本ラインナップ

「任天堂攻略本」シリーズもGWをはさんだ4、5月に4冊もの攻略本が発売される。4月28日ごろ発売の『ゼルダの伝説 4つの剣＋』攻略本を皮切りに、5月は『マリオゴルフ』に『カービィ』、『ポケモン』と人気ソフトの攻略本が続けて発売されるのだ。今回は発売前の各攻略本の気になる中身を、わかる範囲で紹介していこう。

『ゼルダ』シリーズおなじみの謎解きや対戦プレイの必勝テクを解説





任天堂ゲーム攻略本
NintendoDREAM

ゼルダの伝説 4つの剣＋

B5判96ページ 4月28日ごろ発売 予価998円（税込）

収録された3つのゲームをすべて攻略。「ハイラルアドベンチャー」では、マップを使いながらシリーズおなじみの謎解きを丁寧に解説。隠されたフォースの場所も、わかりにくいものをピックアップして紹介している。「シャドウバトル」「ナビトラッカーズ」の攻略では、それぞれのモードで、対戦で役立つ必勝テクニックを伝授している。

➡わかりにくそうなフォースの場所もマップから引き出して紹介





⬆メダル集めや、ライバルに勝つためのテクニックが満載！

3つのモードに対応

各ゲームごとに納得のいくボリュームで攻略。「ナビトラッカーズ」では、各コースの細かい仕掛けや、地形についても解説。

全国ずかんの完成と、ポケモン育成&バトルがわかる512ページ

任天堂ゲーム攻略本
NintendoDREAM

ポケットモンスターファイアレッド・リーフグリーン

ポケモン全国ずかん＋バトル必勝Book

B6判512ページ 5月21日ごろ発売 予価924円（税込）



今度の『ポケモン』の攻略本は、『FR・LG』の全国ずかんに対応しているだけでなく、ポケモンの育成法からチームの組み方、バトルでの戦い方がわかる「バトル要素」も盛り込んだ、極厚512ページの攻略本だ。ずかんページはこれまでに登場したポケモンがすべて掲載されており、各ポケモンの覚えるわざや進化の流れ、バトルでの使い方のポイントも、詳しく紹介されているのだ。



全国ずかん完成をサポート

GBA『FR・LG』『ルビー・サファイア』、GC『ポケモンコロシアム』に登場するポケモンが、1冊の本にすべて掲載されている。捕まえにくいポケモンの入手法もバッチリ！

バトル必勝法も！

とにかくバトルに強くなりたいトレーナーは必見。ポケモンの入手法からはじまり、わざの覚えさせ方、効果的な育て方、そしてバトルでの実戦的なコンボなど、初心者にもわかりやすく解説している。



育てかたもバッチリ

⬅バトル初心者から上級者まで納得の、育成&バトル講座は必見





全252ホールのポイントが明らかに

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM

マリオゴルフ GBAツアー

A5判96ページ 5月10日ごろ発売 予価998円(税込)

ゴルフの基本となる正確なショットを打つための基本や、各登場人物の紹介を交えながら、ストーリーモードと各コースの攻略をしていく。コース攻略はすべてのコースを解説しており、ライン取りやグリーンの詳細図もあるので、見てすぐにポイントがわかるのだ。



ストーリーモードも攻略

編集部おすすめのルートでストーリーを紹介。フィールドマップも掲載している。



基本テクニックを伝授

➡キャラクタの育成もしっかりサポート。ゲーム中の隠しキャラクタの出現条件などもすべて掲載している

全体のつながりがわかる大型マップつき

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM

星のカービィ 鏡の大迷宮

A5判192ページ 5月14日ごろ発売 予価1418円(税込)

カービィの基本的な操作はもちろんのこと、さまざまなコピー能力も完全紹介。今回の舞台となる広大なエリアも、全体マップと詳細マップを用いて、効率のよい進め方を解説していく。この全体マップはエリアのつながりがすべてわかるように構成されていて、攻略本とは別に、ポスター型の付録でつけることが決定しているぞ。



⬆各エリアに登場するボスとの戦い方も詳しく解説。上手な倒し方がすぐにわかる



宝物も完全紹介

重要なアイテムやサウンドなど、マップ上に隠されたアイテムを探すのも今回の『カービィ』の楽しみの1つ。ゲームの中心となるスタート地点から、取りこぼしがなく、回収しやすいルートを導いていく。

任天堂攻略本の質問箱

アンケートハガキの生の声に答える

今回の質問箱はちょっと今までのものとは違い、今後発売されるゲームについての質問。チョット気が早い気もするんだけど、ゲームはもうすぐ発売されるんだよね、そういえば。

Q 『ピクミン2』の攻略本は作るのですか?

なかなかこのページで紹介されないので、気にしていた読者も多いかと思いますが、実は作業が進んでいたりします。借りたサンプルロムをひたすらプレイし、ゲーム研究をする毎日…。前作の攻略本は変わった仕様で好評だったので、今回も何かおもしろいことをやろうかと思っていますが、現時点ではナイショ! ただ私もE3に取材に行かなければならないので、ハシモや和尚に作業はとりあえず任せて、オリマーのごとく海外からいろいろ命令するつもりです(副編高島)。



⬅ハシモが赤ピクミンなら、和尚はどちらかというと焼きチャッピーか?

A 現在サンプルロムをプレイして研究しています

★★★★★★★★★3月の当選者★★★★★★★★★★★★

北海道/勝谷純さん
青森県/鹿内恵子さん
秋田県/清水勇さん
埼玉県/右ノ子麻紀さん
千葉県/長谷川千鶴子さん
東京都/日比野真帆さん
神奈川県/小泉圭子さん
福井県/津田安里紗さん
岐阜県/水崎翼さん
静岡県/柞木友貴さん
愛知県/望月佳名子さん
三重県/西田魁登さん
大阪市/岡田一暁さん
兵庫県/岡上育未さん
和歌山県/橘礼義さん
岡山県/丸山晃弘さん
広島県/井上知紀さん
愛媛県/寺尾今日子さん
高知県/町田真魚さん
沖縄県/黒島諒さん

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM を買っておもちゃ券を当てよう!

「任天堂攻略本」に付いているアンケートはがきを返送すると、毎月抽選で20名に2000円分のおもちゃ券をプレゼントしています。

既刊案内情報

ニンテンドーゲームキューブ	(税込)
ルイージマンション	1050円
ピクミン	1418円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	998円
スーパーマリオサンシャイン	998円
スターフォックスアドベンチャー	998円
マリオパーティ4	1260円
ゼルダの伝説 風のタクト	998円
メトロイドプライム	1260円
どうぶつの森e+	998円
カービィのエアライド	998円
F-ZERO GX/AX	998円
マリオゴルフ ファミリーツアー	998円
マリオカート ダブルダッシュ!!	998円
ポケモンコロシアム	998円
マリオパーティ5	998円

GBアドバンス	(税込)
タクティクスオウガ外伝	1890円
マリオカートアドバンス	998円
黄金の太陽 開かれし封印	998円
ワリオアドバンス	998円
ファイアーエムブレム 封印の件	1260円
黄金の太陽 失われし時代	1365円
スーパーマリオアドバンス3	1260円
ポケットモンスター ルビー・サファイア シナリオ編	819円
ポケットモンスター ルビー・サファイア 図鑑編	798円
メトロイドフュージョン	1260円
ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	798円
メイド イン ワリオ	998円
ファイアーエムブレム 烈火の剣	1365円
MOTHER1+2	1260円
ポケモンピンボール ルビー&サファイア	798円
スーパーマリオアドバンス4	998円
マリオ&ルイージRPG	1365円
スーパードンキーコング	998円
ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン	893円



気になる最新データをニンドリ流に味付け！

ランキング研究所

最新のソフト売り上げと読者の期待ランキングをお届けするランキング研究所。読者の声を加えたランキングコーナーなのだ。

次号ランクイン！

次号の売り上げランキングに登場予定なのは『星のカービィ 鏡の大迷宮』『マリオゴルフGBAツアー』など。ランキング研究所では、上記の作品や現在プレイしているゲーム（新旧問わず何でもOK）についての「ひとくちプレイレビュー」を募集中。プレイした感想、失敗談など、なんでもOK！ 読者アンケートハガキの「本誌への意見・質問」の欄に書いてちょうだい！ みんなの新鮮なコメントがこのコーナーを盛り上げる!!

3月22日～4月4日集計 任天堂ハード ソフト売り上げ TOP 20

1 GBA 初 ドラゴンボールZ 舞空闘劇



111,555本（累計111,555本）

バンプレスト　アクション　3月27日　5,040円(込)

読者のひとくちプレイレビュー：GBAで『ドラゴンボール』の闘いが見事に表現されてる！ 期待以上に面白かったです(岩手県/もり中さん)

2 GBA 初 鋼の錬金術師 迷走の輪舞曲



97,516本（累計97,516本）

バンダイ　RPG　3月27日　5,040円(込)

読者のひとくちプレイレビュー：原作にハマっているので買っちゃいました。ゲームもいいカンジ。カードの錬成が楽しい～(大分県/ゆっぴさん)

3 GBA ↓2 ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン



88,266本（累計1,896,186本）

ポケモン　RPG　1月30日　5,040円(込)

読者のひとくちプレイレビュー：ついに出ましたね！ 幻のポケモン、デオキシス。その前に図鑑を完成させねば！(神奈川県/さがみさん)

4 ↓1 GBA ファミコンミニ スーパーマリオブラザーズ



67,580本（累計418,885本）

任天堂　アクション　2月15日　2,100円(込)

5 ↓4 GC ゼルダの伝説 4つの剣+



28,277本（累計75,148本）

任天堂　RPG　3月19日　6,090円(込)

順位	機種	前回	タイトル	本数	累計	メーカー	ジャンル	発売日	価格
6	GBA	初	ボボボーボ・ボーボボ 9極戦士ギャグ融合	27,981本	累計27,981本	ハドソン	RPG	3月26日	5,040円(込)
7	GBA	↓3	テニスの王子様2004 Glorious Gold・Stylish Silve	22,702本	累計75,148本	コナミ	スポーツ	3月19日	5,229円(込)
8	GC	↓7	機動戦士ガンダム 戦士達の軌跡	19,017本	累計58,107本	バンダイ	アクション	3月19日	7,140円(込)
9	GBA	↑10	ファミコンミニ ゼルダの伝説1	18,566本	累計155,269本	任天堂	RPG	2月15日	2,100円(込)
10	GBA	↓9	ファミコンミニ アイスクライマー	18,505本	累計124,024本	任天堂	アクション	2月15日	2,100円(込)
11	GBA	↓5	ONE PIECE ゴーイングベースボール	18,070本	累計66,244本	バンダイ	スポーツ	3月12日	5,040円(込)
12	GC	↓8	カスタムロボ バトルレボリューション	16,712本	累計119,712本	任天堂	RPG	3月5日	6,090円(込)
13	GBA	→13	ポケットモンスター ルビー・サファイア	13,862本	累計4,834,245本	ポケモン	RPG	2006年	5,040円(込)
14	GBA	↓11	デュエル・マスターズ2 ～インビンシブル・アドバンス～	13,435本	累計28,647本	タカラ	テーブル	11月22日	5,040円(込)
15	GBA	↓12	ロックマン エグゼ4 トーナメント レッドサン・ブルームーン	11,400本	累計876,428本	カプコン	RPG	3月19日	5,040円(込)
16	GBA	↓15	ファミコンミニ ドンキーコング	10,936本	累計111,056本	任天堂	アクション	12月13日	2,100円(込)
17	GBA	↓14	ファミコンミニ ゼビウス	10,514本	累計80,454本	任天堂	シューティング	2月15日	2,100円(込)
18	GC	↓6	メタルギア ソリッド ザ・ツインスネークス	9,508本	累計52,584本	コナミ	アドベンチャー	2月15日	7,329円(込)
19	GBA	↓16	ファミコンミニ パックマン	9,329本	累計71,613本	任天堂	アクション	3月12日	2,100円(込)
20	GC	初	ぷよぷよフィーバー	9,237本	累計9,237本	セガ	パズル	2月15日	5,229円(込)

コミック原作タイトルが上位を独占！！

いまだ根強い人気を誇る『ドラゴンボールZ～』が10万本を売り上げた。2位には、人気急上昇中の『鋼の錬金術師～』が、10万本に迫る勢い。6位には、こちらもコミック原作の『ボボボーボ～』が入るなど、コミック原作ものが初ランクインにして好セールスを記録した。ただ、4位までGBAというのがちょっぴり寂しいかも。GCタイトルの奮起に期待したいところだ。

今号の注目株 20位 GC ぷよぷよフィーバー

9,237本（累計9,237本）

完全リニューアルされた『ぷよぷよ～』が20位にランクイン。常に上位をキープしていた期待ランキングほどの勢いはないにせよ、まずまずの出足。これからのジワジワと売り上げを伸ばしそうだ。



←基本システムはそのままに、新キャラ多数登場！

プレイした感想・意見など 読者のひとくちプレイレビュー

● 『4つの剣+』の「ナビトラッカーズ」に妙にはまってます。こんなに楽しいとは思わなかった！(山口県/じんさん)編「これぞコラボレーション！」ってカンジの「ナビトラッカーズ」、楽しいよね。「絶対面白いから、いっしょにやろうよ！」って、ドンドン友だちを誘っちゃおう！

● 『ダウンタウン熱血物語ex』面白すぎ～。好感度が高いとボスのセリフがときめいてるようにしか見えません(笑)編さらに好感度を上げると、くにおボスの間に恋が芽生え……ません！

● 『ファミコンミニ ゼビウス』…懐かしさの余り、衝動買いしちゃいました。いまプレイしてみると難しいっすね―(埼玉県/大橋けらさん)編昔のゲームは、いまプレイしてみるとけっこう歯ごたえがあるんだよね。vol.108付録に掲載した裏技(ムテキ技)を使ってみてはどう？

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。★データ協力：アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

Vol.111 マッスルアンケートより集計

読者が選ぶ期待ソフトTOP15

1 GC ↑3 ピクミン2



任天堂 アクション 4月29日 5,800円(込) **756ポイント**

読者のコメント どこかで見たことのあるようなお宝…いいっすねー。どんなお宝があるか今から気になります(福岡県/なみ早さん)

2 GBA →2 MOTHER3(仮)



※上の画面写真は『MOTHER1+2』版です

任天堂 RPG 発売日未定 価格未定 **691ポイント**

読者のコメント 「トリビアの泉」で糸井さんを見るたびに、まだかなぁ～ってボヤいてます…(大阪府/あい～ん?さん)

3 GC ↑4 マリオテニスGC(仮)



※上の画面写真はN64版です

任天堂 スポーツ 2004年未定 価格未定 **423ポイント**

読者のコメント 恒例の(?)ニュー悪キャラに期待しちゃうけど…今度はやっぱりピ○チ姫かな?(新潟県/針内さん)

4 ↑5 GC スターフォックス(仮)



任天堂 シューティング 発売日未定 価格未定 **388ポイント**

5 ↑6 GC バイオハザード4



カプコン アドベンチャー 来冬 価格未定 **329ポイント**

順位	機種	前回比	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル	価格
6	GC	↑7	HOMELAND(ホームランド)	302	チュンソフト	2004年未定	RPG	価格未定
7	GC	↑13	ワリオワールド	265	任天堂	5月28日	アクション	5,800円(込)
8	GBA	↑14	キングダムハーツ チェインオブメモリーズ	253	スクウェア・エニックス	2004年未定	RPG	価格未定
9	GC	↑11	牧場物語ワンダフルライフ for ガール	187	マーベラスインタラクティブ	今夏	シミュレーション	価格未定
10	GC	↑12	キラー7	152	カプコン	今冬	アドベンチャー	価格未定
11	GBA	↓9	メトロイド ゼロミッション	146	任天堂	5月28日	アクション	4,800円(込)
12	GBA	↑19	ゲームボーイミュージック(仮)	143	任天堂	発売日未定	その他	価格未定
13	GC	↓10	ドンキーコンガ DISK2(仮)	138	任天堂	2004年未定	その他	価格未定
14	GBA	↓8	続・ボクらの太陽 ～太陽少年ジャンゴ～	129	コナミ	今夏	RPG	価格未定
15	GBA	初	シレン・モンスターズ ネットサル	127	チュンソフト	4月23日	スポーツ	5,040円(込)

『ネットサル』が発売直前に初ランクイン

発売を直前に迎えた『ピクミン2』が初のトップ。前作は個性的なCMで社会現象を引き起こしたが、今作はそれ以上のヒットを期待したい。

7位に急上昇『ワリオワールド』。長い間、発売未定となっていたけど、ようやく発売日が決定。据え置きハードで初となるワリオのアクションゲームに対する読者の期待は高いみたい。

15位に初登場の『ネットサル』。ニンドリ大プッシュの効果か? 6位に順位を上げた『HOMELAND』とともに、チュンソフトのオリジナル作品への注目度の高さが伺える。いままで培ってきたブランドへの信頼感が順位に現れた…とも言えるかも。

早くこいこい発売日!! 読者の期待コメント

●『**メトロイド ゼロミッション**』楽しみ。初代『メトロイド』未体験なので(兵庫県/任天ボーイさん)㊢名作アクションとの誉れ高い『メトロイド』第1作目が、GBAで遊べる! しかも、FC版では語られなかったバックグランドストーリーも語られる…こりゃ買うしかないでしょっ!

●来るとは分かってたけど、やっぱり出ますね『**トルネコ3**』。今度はお外で死に様自慢大会?(大阪府/あきろと81さん)㊢今度も1000回…いや1万回楽しめそう。1万回の悲喜こもごもが…。

●GCで『**FE**』が出ますね。3Dみたいだけど…めちゃめちゃうれしいですっ(兵庫県/油性ドリームさん)㊢待望のGC版『FE』! しかも、シリーズ初の3D。声が出るんだろうかとか、これまでのシリーズとの関連性があるのか…とか、いろいろと楽しみだよね。続報を期待して待とう!

ランキングに関することなら何でも調査研究します!! ランキングQ&A

Q.GCのサードパーティタイトルの売り上げは?

A.『バイオ』2作が好セールス! 『VJ』は10万本突破(カプコン編)

前々回から引き続き、最新のソフトが上位に来る売り上げランキングでは見られない、少し前に発売されたソフトの売り上げを検証していくぞ。

今回は、GCに期待の新作を大量に投入したカプコンのソフト累計売り上げを振り返ってみたい。

売り上げトップは、『バイオ』シリーズGCオリジナル新作『**バイオ0**』の累計**42万本**。2位は『バイオ』第1作目のリメイク『**バイオハザード**』が**35万本**。そして、他機種からの完全移植となる『**2**』『**3**』『**コードベロニカ**』がそれぞれ**約2万本**を売り上げた。鳴り物入りでGC供給を発表し、GCを広い世代へ普及させる切り札として期待された『バイオ』シリーズだが、これまでの5作で累計100万本を超えることはできなかった。他機種で第1作目が100万本を超えるセールスをしたことを考えると、物足りない売り上げだろう。次回作の『4』でリベンジなるか?

その他のGCオリジナル作品で一番の売り上げをマークしたのは『**ビューティフル ジョー**』の**10万本**。『**P.N.03**』は**2万5千本**。GCに新風を巻き起こした2作だが、売り上げは思いのほか伸びず…といったところ。

同じく完全新作の『**ガチャフォース**』も**2万本**と厳しい結果に。前回も締めの言葉として書いたような気もするが、このままだとオリジナルタイトルを出すのに、メーカーは二の足を踏んでしまう。任天堂でも早急に手立てを講じないと、マズイぞ!!



←面白いのに新作ソフトが売れない…早急に対策を!

おしくもランク外!

16位…ロックマン ゼロ3、17位…マリオゴルフGBAツアー、18位…機動戦士ガンダムSEED 友と君と戦場で。、19位…ロックマンX コマンドミッション、20位…マリオテニスGBA。期待ランキングでは、売り上げランキングと同様にみんなのコメントを募集中。マッスルアンケートの裏面「本誌への意見・感想」欄に、発売前ソフトに対するみんなのコメントを書いてくれ。熱いコメント、面白いコメントを待ってるよ!

バンプレストは『サモンナイト クラフトソード物語』と『金色のガッシュベル』の最新作を発表。どちらも前作は堅調な売り上げを記録しており、どちらも期待を集めそうだ。

もうすぐ発売の新作ソフトをチェック!

2 NEXT WEEKS

4/21～5/19 ネクスト2ウィークス

待望の『ピクミン2』がいよいよ発売! 大幅にパワーアップしたというその内容は? GBAは硬派なアクションから異色のアドベンチャー、懐かしのシューティングと充実のラインナップだ。

GC ピクミン2



4/29 ●5800円 ●任天堂 ●アクション

2人同時プレイも可能に

前作の主人公キャプテン・オリマーが、お宝探しのためふたたび謎の惑星に降り立つ。今回は仲間のルーイとの協力プレイや対戦が楽しめる。その他にも白・紫のピクミンや自動生成の地下世界など、豊富な新要素が追加されている。

詳しくはP12へ

Play review プレイレビュー

基本的には前作と同じ。しかし前作に比べ、ホコタテ星の生物の種類やパズル性、チャレンジモードの面数、プレイ時間など全体的にボリュームアップしている点は○。前作にあった日数制限もなくなり、時間を気にする必要がなくなった点もいい。年齢、性別を問わず誰にでもオススメできる。(岡)

GBA ロックマン ゼロ3



4/23 ●5040円 ●カプコン ●アクション

パーツカスタムでゼロを強化

伝説の赤きレプリノイド「ゼロ」が主人公のアクションゲーム。能力の異なるチップを装着することでゼロを強化する「パーツカスタムシステム」が特徴だ。すでに発売されている『ロックマン エグゼ4』とリンクさせることも可能。

詳しくはP70へ

Play review プレイレビュー

「横スクロールアクション」というジャンル自体が好きな人ならば、買って損はしないシリーズ。難易度は相変わらずチョイ高めなんだが、体で敵のパターンを覚えたり、武器選択やエルフの成長などいろいろ試すことで必ず攻略法が見つかるようになっている。この辺のバランスが絶妙。(本郷)

GBA NARUTO－ナルト－ 最強忍者大結集2



4/29 ●5040円 ●トミー ●アクション

キャラを切り替えつつ進め

ナルト、サスケ、サクラの3人を操作して進む横スクロールアクション。3人はそれぞれ能力が異なり、プレイ中好きなときにチェンジができる。2人協力プレイや最大4人対戦も可能だ。初回版はカエル型GBAケースの特典つき。

詳しくはP64へ

Play review プレイレビュー

タイプの異なる3人のキャラを自分の好きなときに切り替え可能で、基本的にどのキャラでもクリアできる自由度の高さがいい。通信ケーブルを使った対戦や協力に対応している点も魅力だ。ただ、ジャンプの軌道などキャラの動かし方に少しクセがあるので、慣れるまでは戸惑うかも。(和尚)

GBA SFアドベンチャー ZERO ONE SP



4/29 ●5040円 ●フウキ ●アドベンチャー

異色のADVがパワーアップ

昨年4月に発売された『ZERO ONE』が大幅にパワーアップ。まったく新しいストーリー3本と、オマケとして前作のストーリーも丸ごと入っている。選択肢を選んで進めるアドベンチャーだが、ミニゲームも豊富に用意されている。

詳しくはP74へ

Play review プレイレビュー

新旧シナリオが遊べるため、前作を持っている・いないに関わらず新しい気持ちでプレイできるのは良い。操作性が向上し、メッセージスキップがしやすくなった点も高評価。だが、分岐ポイントが分かりにくい点はあまり感心できない。強烈な個性が薄れた気がするのは気のせいか? (ハシモ)

GBA ミッキーのポケットリゾート



4/29 ●5040円 ●トミー ●テーブル

アクションたっぷりのスゴロク

Dr.ニッケルに奪われたマジカルスターを取り戻すため、おなじみのディズニーキャラが大活躍。スゴロクでゴールを目指し、ゴールではアクションゲームに挑戦することになる。1カートリッジで4人対戦できるモードもあり。

詳しくはP73へ

Play review プレイレビュー

目的地のマスぴったりに止まらないとダメなので、サイコロを振っても通過してしまい、それを繰り返して期間終了という展開に…。なので、もう少しプレイ期間の設定を延ばせたらよかったかも。ワンカートリッジ対戦可能なのがミニゲームだけなのも残念。コミカルに動くキャラは必見。(カズヤ)

GBA 鋼鉄帝国 from HOT・B



4/30 ●5040円 ●スターフィッシュ ●シューティング

メガドライブの名作が復活

'92年にメガドライブで発売された知る人ぞ知る名作をリメイク。ゲームはオーソドックスな横スクロールシューティングだが、スチームパンクで統一された世界観、映画風の演出などが特徴だ。2種類の自機を使い分けて進もう。

詳しくはP74へ

Play review プレイレビュー

シューティングいうと敬遠する人が多いが、ライフ+残機制というシステムのおかげで、初プレイの人でもけっこう進める。画面が小さくなった分メガドライブ版より難しい気はするが、ラピュタっぽい独特の世界観は他では味わえないもの。旧作のファンは以外にも気楽に遊んでほしい。(マッスル)

GBA カードキャプターさくら(さくらカード編) ～さくらとカードとおともだち～



4/23 ●5040円 ●エム・ティー・オー ●アドベンチャー

音声も出るムービーつき

アニメ後半「さくらカード編」のストーリーを再現。ゲームオリジナルの展開もあるぞ。カードの収集も可能。

GBA 宇宙のステルヴィア



4/23 ●6090円 ●キングレコード ●シミュレーション

新任教官となって生徒を指導

同名アニメを題材にした恋愛育成シミュレーション。生徒との親密度を上げてハッピーエンドを目指そう。

SOFT SCHEDULE

スケジュール中で、赤い字のものは今号から新登場タイトル、青い字は発売日、タイトル名、メーカー、価格に前号から変更があったものです。

GC&GBAソフト発売スケジュール

ニンテンドーゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
4月29日	ピクミン2	任天堂	5800円	001
5月20日	エターナルアルカディア レジェンド お買い得版	セガ	2940円	002
5月27日	ワリオワールド	任天堂	5800円	003
6月17日	レジェンド オブ ゴルファー	任天堂	5800円	004
6月26日	ハリー・ポッターとアズカバンの囚人	エレクトロニック・アーツ	7140円	005
7月15日	実況パワフルプロ野球11	コナミ	7329円	006
7月未定	バーチャファイター サイバージェネレーション~ジャッジメントシックスの野望~	セガ	価格未定	007
今夏	クラッシュ・バンディクー 爆走！ニトロカート	コナミ	6090円	008
今夏	コロッケ！～バン王の危機を救え～	コナミ	7140円	009
今夏	牧場物語 ワンダフルライフ for ガール	マーベラス インタラクティブ	価格未定	010
今冬	キラー7	カプコン	価格未定	011
今冬	バイオハザード4	カプコン	価格未定	012
今冬	ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡	任天堂	価格未定	013
2004年未定	ロックマンX コマンドミッション	カプコン	価格未定	014
2004年未定	HOMELAND（ホーム ランド）	チュンソフト	価格未定	015
2004年未定	ドンキーコンガ DISK2（仮称）	任天堂	価格未定	016
2004年未定	マリオストーリー2（仮称）	任天堂	価格未定	017
2004年未定	マリオテニスGC（仮称）	任天堂	価格未定	018
発売日未定	スターフォックス（仮称）	任天堂	価格未定	019
発売日未定	お遍路さん～発心の道場（土佐国）編～	ピンチェンジ	価格未定	020

ゲームボーイアドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
4月9日	仔犬といっしょ！2	カルチャーブレーン	5040円	021
4月9日	麻雀コレクション	カルチャーブレーン	5040円	022
4月15日	星のカービィ 鏡の大迷宮	任天堂	4800円	023
4月16日	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ シネマランドの大冒険！	バンプレスト	5040円	024
4月22日	シレン・モンスターズ ネットサル	チュンソフト	5040円	025
4月22日	マリオゴルフGBAツアー（ワイヤレスアダプタ同梱）	任天堂	4800円	026
4月23日	Pia♡キャロットへようこそ!! 3.3	NECインターチャネル	6195円	027
4月23日	カードキャプターさくら（さくらカード編）～さくらとカードとおともだち～	エム・ティー・オー	5040円	028
4月23日	ロックマン ゼロ3	カプコン	5040円	029
4月23日	宇宙のステルヴィア	キングレコード	6090円	030
4月29日	ピューと吹く！ジャガー ピョ～と出る！メガネくん	コナミ	5229円	031
4月29日	NARUTO－ナルト－最強忍者大結集2	トミー	5040円	032
4月29日	ミッキーのポケットリゾート	トミー	5040円	033
4月29日	SFアドベンチャー ZERO ONE SP	フウキ	5040円	034
4月30日	鋼鉄帝国 from HOT・B	スターフィッシュ	5040円	035
5月13日	機動戦士ガンダムSEED 友と君と戦場で。	バンダイ	5040円	036
5月20日	シャイニング・ソウル お買い得版	セガ	3990円	037
5月21日	スーパーチャイニーズ1・2 アドバンス	カルチャーブレーン	5040円	038
5月21日	ファミコンミニ マリオブラザーズ	任天堂	2000円	039
5月21日	ファミコンミニ クルクルランド	任天堂	2000円	040
5月21日	ファミコンミニ バルーンファイト	任天堂	2000円	041
5月21日	ファミコンミニ レッキングクルー	任天堂	2000円	042
5月21日	ファミコンミニ ドクターマリオ	任天堂	2000円	043
5月21日	ファミコンミニ ディグダグ	任天堂	2000円	044
5月21日	ファミコンミニ 高橋名人の冒険島	任天堂	2000円	045
5月21日	ファミコンミニ 魔界村	任天堂	2000円	046
5月21日	ファミコンミニ ツインビー	任天堂	2000円	047
5月21日	ファミコンミニ がんばれゴエモン！からくり道中	任天堂	2000円	048
5月27日	じゃじゃ丸Jr.伝承記～ジャレコレもあり候～	ジャレコ	5040円	049
5月27日	メトロイド ゼロミッション	任天堂	4800円	050
6月17日	フロッガー 古代文明のなぞ	コナミ	5229円	051
6月17日	ソニック アドバンス お買い得版	セガ	3990円	052
6月17日	ソニック アドバンス2 お買い得版	セガ	3990円	053

ゲームボーイアドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
6月17日	ソニック アドバンス3	セガ	5040円	054
6月24日	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険3アドバンス～不思議のダンジョン～	スクウェア・エニックス	6279円	055
6月25日	ワンコでくるりん！ ワンクル	エム・ティー・オー	5040円	056
6月26日	ハリー・ポッターとアズカバンの囚人	エレクトロニック・アーツ	5040円	057
初夏	モンスター サマナー	アーテイン	6090円	058
7月中旬	続・ボクらの太陽～太陽少年ジャンゴ～	コナミ	5229円	059
7月24日	ぷよぷよフィーバー	セガ	5040円	060
7月29日	パワプロクンポケット1・2	コナミ	4179円	061
7月未定	ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱアドバンス	スクウェア・エニックス	6090円	062
7月未定	金色のガッシュベル!! 魔界のブックマーク	バンプレスト	価格未定	063
8月未定	B-伝説！ バトルビーダマン～燃えろ！ビー魂!!～	アトラス	5040円	064
今夏	メタルスラッグアドバンス	SNKプレイモア	価格未定	065
今夏	お買い得シリーズ第11弾「かわいい金魚物語」	カルチャーブレーン	5040円	066
今夏	クラッシュ・バンディクー 爆走！ニトロカート	コナミ	5040円	067
今夏	GetRide アムドライバー～閃光のヒーロー誕生！～（仮称）	コナミ	価格未定	068
今夏	みんなのソフトシリーズ アクションゲーム（仮称）	サクセス	価格未定	069
今夏	みんなのソフトシリーズ 囲碁（仮称）	サクセス	3654円	070
今夏	レジェンズ～甦る試練の島～	バンダイ	価格未定	071
今夏	サモンナイト クラフトソード物語2	バンプレスト	価格未定	072
今夏	でじこミュニケーション2～打倒！ ブラックゲマゲマ団～	ブロッコリー	6090円	073
2004年未定	低価格シリーズ「かわいい森のおかしやさんゲームギャラリー」（仮称）	カルチャーブレーン	3465円	074
2004年未定	メープルランドの「魔法屋さん」＋動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	5040円	075
2004年未定	キングダムハーツ チェインオブメモリーズ	スクウェア・エニックス	価格未定	076
2004年未定	バトローラーX	バンダイ	価格未定	077
発売日未定	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	5040円	078
発売日未定	EZ-TALK 中級編（仮称）	キーネット	価格未定	079
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	5040円	080
発売日未定	ゲームボーイミュージック（仮称）	任天堂	6800円	081
発売日未定	MOTHER3（仮称）	任天堂	価格未定	082
発売日未定	マリオvs.ドンキーコング（仮称）	任天堂	価格未定	083
発売日未定	マリオテニスGBA（仮称）	任天堂	価格未定	084
発売日未定	ガチャあぷ	ハドソン	価格未定	085
発売日未定	がんばれ！ ドッジファイターズ（仮称）	バンダイ	価格未定	086
発売日未定	冒険王ビィト バスターズロード	バンダイ	価格未定	087
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	088

カードe+

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
4月15日	ポケモンバトルカードe+ ファイアレッド&リーフグリーン	㈱ポケモン	200円	089
4月29日	ピクミンパズルカードe+（仮称）	任天堂	200円	090
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe（仮称）	任天堂	価格未定	091
発売日未定	マリオパーティカードe（仮称）	任天堂	価格未定	092

駆けこみ新着情報『スーパーチャイニーズ1・2アドバンス』

今号も締め切り直前に駆け込み情報が！ カルチャーブレーンから『スーパーチャイニーズ1・2アドバンス』の最新情報が届いたぞ。本作はファミコンで人気を博した『スーパーチャイニーズ』『スーパーチャイニーズ2』の2本をカップリング。どちらもコミカルなカンフーアクションで、『～2』にはRPG要素もある。さらにアクションパズル『スーチャイラビリンス』も加え、計3本が遊べるお得なソフトになっている。



↑『～1』は妖魔軍団にさらわれた姫を助けるため、ジャッキーとリーが大活躍！

ハミダシニンドリ

ブロッコリーが久々にGBAで新作を発表。エム・ティー・オーの新作『ワンクル』は、落ちモノパズルだ。バンダイの『ドッジファイターズ』は発売日が未定に変更されている。

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

vol.112
2004
5/21

次号は vol.113 5月21日(金)に発売します

予価 **490円** ※付録の内容によって価格が変わったり、一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

遂にベールを脱ぐ!! ニンテンドー・ディーエス 次号ではE3の発表会を緊急レポートするぞ!!

いよいよ世界最大のゲームの祭典「E3」が開幕! 次号のニンドリでは特別取材チームを編成して、任天堂の発表会の模様を速報でお届けします。神秘のベールにつつまれたニンテンドーDSの全貌や、『風のタクト』の続編、さらには未発表の新作ソフトなど、総力をあげてレポート。もちろん『ピクミン2』などの攻略情報などにも期待してね。今号は合併号だったので、次号が発売されるのは5月21日。1ヶ月後にまたお会いしましょう!!

※予告の内容等は、会社や家庭の事情で変更する場合があります。



岩田社長が驚きの発表を!?



チラシの世界 #040
1999年 マリオゴルフGB（GBカラー）

EDITOR'S VOICE

■「懐かしのアニメソング」の食玩が出ていると聞いて、「ジャングル大帝」欲しさに、300円×3回でゲット。でも中身はわずか2分。その点、今号の付録CDは自慢できます(ピクミンポスターは理科室に貼ってほしいぞ/サオヘン)

■ゲームは今、空前の「原点回帰」ブーム。確かに懐かしくて嬉しいけれど、それだけじゃダメだよな…と漠然と思ってた。そんな中、今回の『FF』復活のスタンスは「原点回帰」の本当の在り方を示す、試金石になりそう(高島)

■『PSO』イベントに参加してくださったみなさん、ありがとう! いっぺんに多くの人に話しかけられたり、メールは届いたりで、かなり忙しかったです。でも肩こりには代えられないパワーをいただきました（ケイ大佐）

■ガンダムの新ブランドの取材でバンダイの新社屋へ。エレベーターに乗ると、各階アナウンスがアムロの声で流れ、発表会ではその古谷徹さんに遭遇。今年の「Z」の映画の話をチョット聞けて幸せ気分…（トランセル）

■今回のCDはいかがでしたか? 楽しんでいただけたなら幸いです。この特集と『PSO』のイベントでヒーヒーだった今号ですが、とっても充実していましたよ〜。CDも川柳も大切な宝物です。んでは、温泉で癒されてきます(かややん)

■長期休暇は、ワシの敵である。自分は休めないうえ、印刷所やメーカーが休んで締め切りは早まる。誠にうっとおしい。だから今年も言わせてもらう。ゴールデンウィークなど、この世からなくなってしまえ!!（マッスル）

■『FF』はどうでもよいので、『LIVE A LIVE』を出して欲しい。近未来編と中世編がお気に入り。好きなセリフは「そんなカッコにならなくてもな、一つにはなれんだよ! なあ…そうだろ 松ッ!!」（ハシモ）

■何という体たらく! 5点リードから簡単に逆転されるなんて。阪神よ、また低迷期に逆戻りか…とほほ。「去年はやっぱり出来すぎだったよなぁ」と長年培ってきた負け犬根性が復活寸前。夏までは楽しませてくれ(本ちゃん)

■ふと思い立って自宅のPCのスパイウェア（ユーザーの行動や情報などを勝手に収集するソフト）をチェック。すると、出るわ出るわで40個ほどのスパイウェアを発見。何を収集してたか知らないけど気持ち悪いなあ（岡）

■締め切り直前、進行の関係で朝7時に起きて8時に自宅を出る日がありました。朝7時に帰宅して8時に寝ることならしばしばありますが、逆のパターンは本当に久しぶり。寝不足に朝のラッシュは堪えました…（和尚）

■やり込み要素ってのは厄介ですな。エンディングを見ても、やり込みが残されてたらスッキリ気分で次のゲームに移れないし。できるだけ多くのゲームを遊びたい俺にとってはありがたくもあり、迷惑でもあり…(本郷)

■39度近くまで発熱。その影響をもろにうけて自分の進行破綻。がびーん。驚いたのは脅威の回復力を持つ俺の身体。1日休んで36度台まで下げることに成功。もっと驚いたのが高熱のなかで書いた原稿…あわわわ(カズヤ)

■色は、E3取材のために渡米するスタッフです。関係者のみなさま、アメリカでも取材のご協力よろしくお願いいたします!

編集部へのおたよりのあて先は…

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

E-mailでの投稿は…

「ドリテク鮮果場」宛は：doritech@nindori.com
「ニンドリ学園」宛は　：64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは…

03-3556-3313 休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒント、人生相談などにはお答えできませんのでご了承ください。

インターネットで ニンドリをCHECKしよう!

ニンドリドットコムでは、ニンドリの最新号が立ち読みできたり、編集部で制作している攻略本情報などがチェックできるよ。ウェブカメラでは24時間、編集部の様子が覗けちゃうのだ。



http://www.nindori.com

STAFF

編集人	山森尚	ライター	宝山りふぁ／中谷至	DTP	有限会社ウィッチ・プロジェクト
			松村浩次／松本英明		株式会社エストール／ぽっけ門
編集長	左尾昭典		松本亮／成瀬史弥／寺崎宏之	写真撮影	守屋貴章／タナカタイゾー
副編集長	高島寿洋		大渕豊／瀧澤潔／北村光広		植田昌幸／水口哲二
デスク	岩崎桂／種市真澄		白石岳（アセンブル）	イラスト&コミック	はやのん／美鈴秋／アズマ フースケ
編集	嘉山直幸／五十嵐達雄		尾関友誌／星龍也		熊谷智子／峠たかのり
	本多貴之／橋本慎也		三浦昭彦／佐藤大作	チラシ協力	たかぎ723（GAMECUTE）
	岡本明徳／北山大輔			広告	小川直伸／佐々木裕恵
	本郷公康／坂井一哉	AD&カバーデザイン	大條千鶴子		工藤克俊／駒形友美
		デザイン	有限会社フリーウェイ		
			山名田裕樹／小宮山裕	印刷	凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.112
2004年4月21日発売
●発行人　中川信行
●ゼネラルプロデューサー　滝口直樹

●発行　株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒102-0073
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)

●編集部・広告　株式会社 アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288　FAX 03(3556)3287



GAME BOY ADVANCE 専用 アドバンスムービー Licensed by NINTENDO
映画「名探偵コナン 銀翼の奇術師」公開記念
DETECTIVE CONAN
名探偵コナン
キャンペーン
先着で特製バインダープレゼント! DETECTIVE CONAN 名探偵コナン キャンペーン対象商品
目印はこのシール!!
4/17(土) より開催！
キャンペーン対象商品
「名探偵コナン」シリーズが大好評のアドバンスムービー!
キャンペーン対象商品を購入してオリジナルグッズをゲットせよ!
第1話:ジェットコースター殺人事件
GAME BOY ADVANCE
アドバンスムービーアダプタ・アドバンスムービーカード
ゲームボーイアドバンスでアニメーションが見られる!
ジェットコースター殺人事件
原作・青山剛昌
SHONEN SUNDAY TV ANIMATION SERIES
DETECTIVE CONAN 名探偵コナン
❶アドバンスムービーカードをさしこむ ❷アドバンスムービーアダプタを入れる ❸アニメーションが見られる
好評発売中
トロピカルランドに遊びに行った新一と蘭。そこにはジェットコースターの乗客が首を切断されるという残酷な事件が待っていた。
■アドバンスムービーアダプタ付き ■3,800円(税込価格3,990円)
TV特番 第11話:ピアノソナタ『月光』殺人事件
GAME BOY ADVANCE
アドバンスムービーカード
Licensed by NINTENDO
ゲームボーイアドバンスでアニメーションが見られる!
第11話
ピアノソナタ月光殺人事件
原作・青山剛昌
SHONEN SUNDAY TV ANIMATION SERIES
DETECTIVE CONAN 名探偵コナン
❶アドバンスムービーカードをさしこむ ❷アドバンスムービーアダプタを入れる ❸アニメーションが見られる
※アニメーションを楽しむためには別売りの「アドバンスムービーアダプタ」が必要です
4/29(木)発売
麻生圭二という人物からの依頼で、月影島へとやって来た小五郎達。しかし、麻生は10年以上も前に死んでいた。そして、麻生に関わりのある人物が次々と殺害されていく...。
■64MBメディア ■1時間特番収録 ■3,780円(税込価格3,969円)
アニメーションの見かた
1.ムービーカードを差し込む
2.ムービーアダプタを入れる
3.アニメーションが見られる
※画面部分はイメージです
上記キャンペーン対象商品をお買いあげの方に先着で、
アドバンスムービーカードが16枚収納可能な、
アドバンスムービーカード特製バインダー
をプレゼント!!
©青山剛昌/小学館・読売テレビ・TMS 1996
©2004 青山剛昌/小学館・読売テレビ・日本テレビ・小学館プロダクション・東宝・TMS
クイズに答えてアドバンスムービーグッズを貰おう!
下記のクイズにお答えいただいた方の中から抽選でアドバンスムービーカード用「ペンダントホルダー」
もしくは「am3オリジナル携帯ストラップ」を各1,000名様にプレゼントいたします。
「真実はいつもひとつ!」のセリフでおなじみ、
名探偵コナンの主人公の名は...江戸川コ○ン
○の箇所に入るカタカナが分かった方は官製ハガキに、住所・氏名・年齢・職業・お答えを書いて下記住所までお送り頂ください。
当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。
〒105-0022 東京都港区海岸2-6-31 日建ビル7F (株)am3 アドバンスムービー プレゼント係
また、弊社HPでも同様のプレゼントクイズを行っております。 http://www.am3.jp/
2004年4月17日(土)
全国東宝洋画系ロードショー
名探偵コナン 銀翼の奇術師
アドバンスムービーアダプタ
※3,200円(税込価格3,360円)で好評発売中です
am3
〒105-0022 東京都港区海岸2-6-31 日建ビル7F ホームページ:www.am3.jp
アドバンスムービーサポート:03-5418-6382(午前10時~午後5時まで受付 [除く土日祝日])
Licensed by NINTENDO/GAME BOY・GAME BOY ADVANCE・ADVANCE・アドバンス は任天堂の登録商標です。日本商標登録 第2294769号、第4470747号、第4524984号、第4684806号/SmartMedia-ID は東芝の商標です。

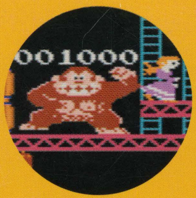
Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

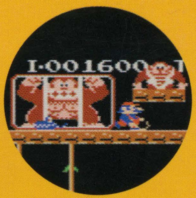
112 2004

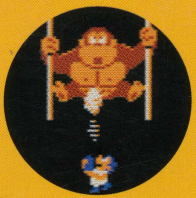
2大付録 マリオブラザーズ3サントラCD&ピクミン特大ポスター


マリオブラザーズ

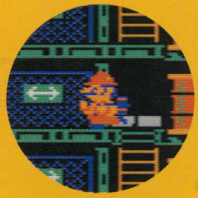

スーパーマリオブラザーズ

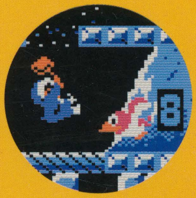

ドンキーコング


ドンキーコングJR.


ドンキーコング3


バルーンファイト


レッキングクルー (Rom)


アイスクライマー (Rom)


光線銃シリーズ ワイルドガンマン

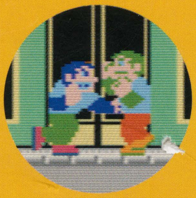

光線銃シリーズ ダックハント


光線銃シリーズ ホーガンズアレイ


ベースボール


テニス


ゴルフ


アーバンチャンピオン


ブロックセット

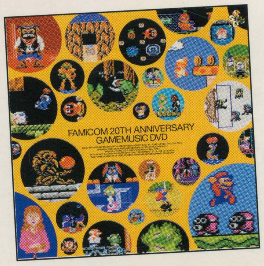

ジャイロセット


デビルワールド

FAMICOM 20TH ANNIVERSARY CD&DVD

蘇るあの頃の記憶、懐かしの名場面‥‥

"見るサントラ" in store NOW!

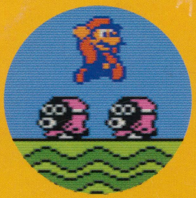


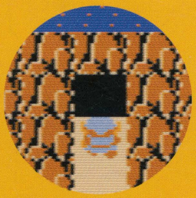
ファミコン 20th アニバーサリー
ゲームミュージックDVD

SDDV-00017 ¥3,990 (税込)

各タイトルのBGM全曲収録、曲に合わせて展開されるゲーム映像の数々! **映像特典には、**現在見ることの出来ないディスクカード書き換えマシン「**ディスクライター**」の映像を完全収録! さらに「**メドレーダイジェスト**」では、相原"J99"隆行氏による大長編アレンジメドレーをバックに、ファミコン/ディスクシステム映像20連発を収録! **完全保存版ファミコンファンマストアイテム!!**

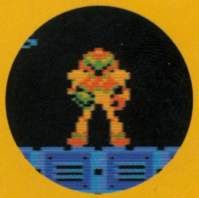

クルクルランド (Rom)


スーパーマリオUSA


ゼルダの伝説


リンクの冒険

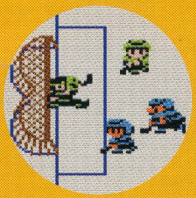

謎の村雨城

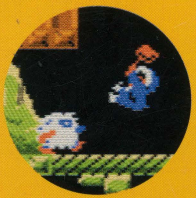

メトロイド

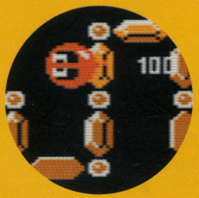

光神話パルテナの鏡

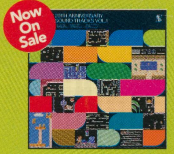

新 鬼ヶ島 ―前編―


新 鬼ヶ島 ―後編―

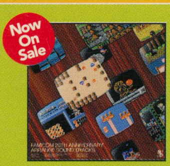

アイスホッケー


アイスクライマー (Disk)

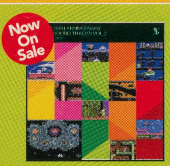

クルクルランド (Disk)



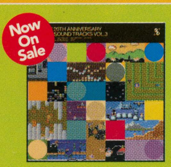
ファミコン 20th アニバーサリー
オリジナル・サウンド・トラックスVOL.1
SCDC-00317 ¥2,310 (税込)
＜収録タイトル＞
●スーパーマリオブラザーズ
●メトロイド ほか



ファミコン 20th アニバーサリー
アレンジ・サウンド・トラックス
SCDC-00320 ¥3,150 (税込)
＜アレンジャー＞
桜庭統、細江慎治、メタルユーキ、志倉千代丸 ほか



ファミコン 20th アニバーサリー
オリジナル・サウンド・トラックスVOL.2
SCDC-00318 ¥2,310 (税込)
＜収録タイトル＞
●リンクの冒険
●スターソルジャー ほか



ファミコン 20th アニバーサリー
オリジナル・サウンド・トラックスVOL.3
SCDC-00319 ¥2,310 (税込)
＜収録タイトル＞
●ドクターマリオ
●マドゥーラの翼 ほか

ファミコン 20th アニバーサリー シリーズ
上記5作品の中から2点お買い上げの皆さまに『**プレミアムTシャツ**』を抽選で合計**200**名様にプレゼント!! **詳細は下記のアドレスにて!!**
http://famicom20th.webcity.jp/

平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成16年6月6日発行(毎月2回6日・21日発行)第9巻第9号(通巻112号) 発行元:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815 ●編集・広告 3556-3288

T1127101060593

雑誌27101-6/6
©毎日コミュニケーションズ 2004/ambit
Printed in Japan 凸版印刷株式会社

特別定価 590円 562円

MYCOM 毎日コミュニケーションズ